PlayStation 2 • GameCube • Xbox • N-Gage • Game Boy Advance • Arcade

Joypad

N° 137 janvier 2004

Le … consol



DRIVER 3

LE FLIC À MIAMI REVIENT EN FORCE
RÉCIT D'UN POLAR QUI EN MET PLEIN LA VUE

LE NOUVEL AN, ÇA SE FÊTE !

Les premières images de Final Fantasy XII
Les consoles de demain
Nos impressions sur Deus Ex 2
Le retour de Ken le Survivant sur PS2
Emménager avec un cerf...

LES PREMIERS TESTS DE 2004

Gran Turismo 4 Prologue (PS2)
F-Zero Falcon Densetsu (GBA)
1080° Avalanche (GC)
Counter-Strike (Xbox)
Project Zero 2 (PS2)
Baten Kaitos (GC)
Manhunt (PS2)...

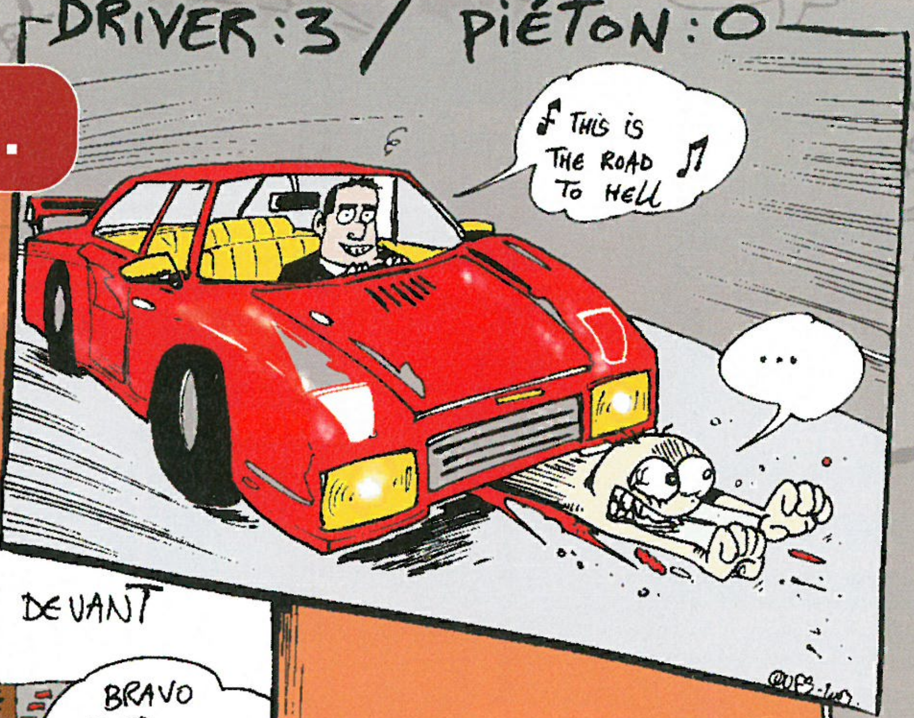
future france
Media with passion

T 04161 - 137 - F: 5,50 €

N° 137 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F


internity
www.internity.fr
connectez-vous la vie
49€ TTC (1)
=9€ TTC
59,04 F
internity vous rembourse 40€*
JUSQU'AU 21 JANVIER 2004
MOTOROLA C350
Ecran 4096 couleurs, téléchargement sonneries & jeux, GPRS, WAP, façades interchangeables, sonneries polyphoniques, modem intégré, vibreur. Autonomie de 200h en veille et 5h en communication.
Pour 1€ de + PlayStation2
d'une valeur de 199€
Le choix du ROI
Photo non contractuelle
(1) Prix sous réserve d'une souscription à un forfait GSM Pro à partir de 3H pour une durée d'engagement minimum de 24 mois. Voir conditions en magasin. * 40€ remboursés par Internity. Voir conditions en magasin.
LE RÉSEAU INTERNITY
ARLES Tél. 04 90 52 50 50 - MARSEILLE Tél. 04 96 16 90 90 - ANGERS II Tél. 02 41 24 80 80 - CHOLET Tél. 02 41 29 35 35 ANGLET Tél. 05 59 57 29 29 - ANNEMASSE Tél. 04 50 43 25 25 - ANNECY Tél. 04 50 51 28 81 - MONTIGNY Tél. 01 34 50 30 40 - TORCY Tél. 01 60 17 89 08 - VALENCE II Tél. 04 75 78 54 20 - CHERBOURG Tél. 02 33 10 10 20 - BOIS-SEUIL - Tél. 05 55 31 87 97 - ST BRIEUC Tél. 02 96 75 60 60 - BOURG EN BRESSE Tél. 04 74 50 65 06 -QUIMPER Tél. 02 98 10 28 00 BREST Tél. 02 98 33 84 44 - BRIVE Tél. 05 55 23 72 92 - DIJON Tél. 03 80 54 35 35 - COMBOIRE Tél. 04 76 33 34 81 - SAINT EGREVE Tél. 04 38 02 17 67 - BESANÇON Tél. 03 81 52 55 55 - LE HAVRE Tél. 02 35 51 11 11 - DIEPPE Tél. 02 32 14 52 52 ROUEN Tél. 02 32 10 56 76 - PETITE FORET Tél. 03 27 28 31 31 - DOUAI Tél. 03 27 71 30 40 - VILLENEUVE D'ASQ Tél. 03 28 76 16 20 - CHAMBERY Tél. 04 79 96 66 76 - PERIGUEUX Tél. 05 53 45 69 69 - PERPIGNAN Tél. 04 68 51 54 55 PERPIGNAN SUD Tél. 04 68 68 50 90 - PERPIGNAN CANET Tél. 04 68 08 29 99 - LONS LE SAUNIER Tél. 03 84 43 45 45 ROANNE Tél. 04 77 68 20 20 - ST. ETIENNE WILSON Tél. 04 77 46 84 60 - RIORGES Tél. 04 77 68 97 37 DRAGUIGNAN Tél. 04 98 10 27 27 - HYERES Tél. 04 94 01 89 90 - ISLE ADAM Tél. 01 34 69 77 77 - FLINS Tél. 01 39 29 74 74 CAEN MONDEVILLE Tél. 02 31 35 02 02 - MONTPELLIER Tél. 04 99 13 61 61 - LAVAL Tél. 02 43 64 36 46 - COMPIEGNE Tél. 03 44 36 52 52 - ABBEVILLE Tél. 03 22 20 16 96 - ATHIS MONS Tél. 01 60 48 70 74 - MONTAUBAN Tél. 05 63 22 28 28 PESSAC Tél. 05 57 89 66 76 - AVIGNON Tél. 04 90 13 11 30 - CHALON Tél. 03 85 90 87 07 - TOULOUSE GRAMONT Tél. 05 34 25 09 80 - ROQUES Tél. 05 61 72 78 78 - FENOUILLET Tél. 05 62 75 84 84 - ANGOULEME Tél. 05 45 39 45 45 - ISSY LES MOULINEAUX Tél. 01 41 46 17 17 - NARBONNE

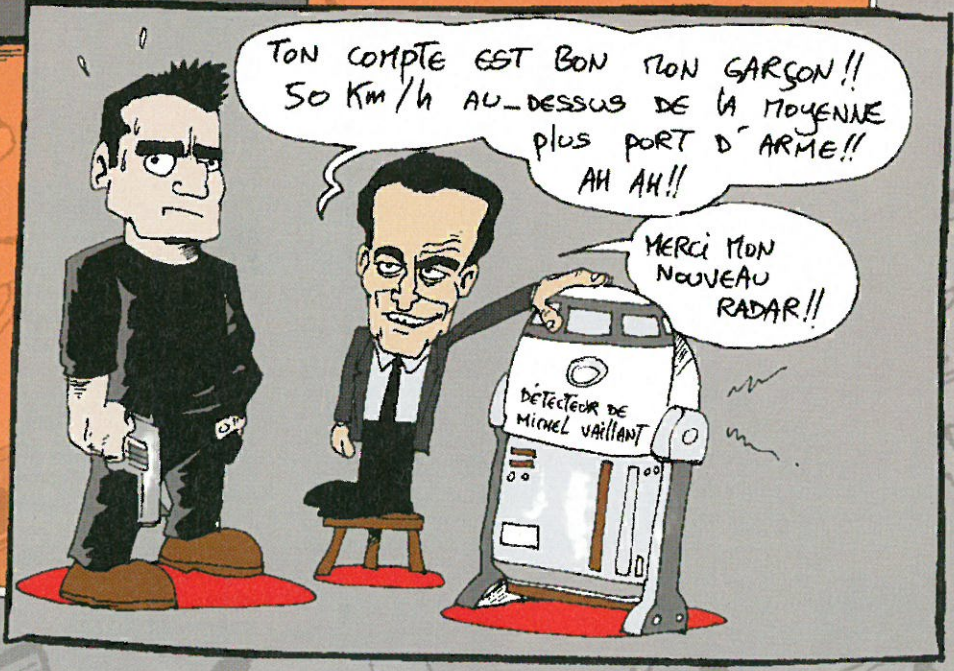
Patience...





Il court, il court... le temps, il court. Un clignement d'œil, un battement de cils, et nous voici au matin de l'année 2004, l'aube d'une nouvelle époque. Demain, les prémices des technologies à venir et les héritiers en gestation clameront leur dû, la ferveur et les faveurs de la foule. La lignée des 128 bits, encore souveraine, s'éteint lentement, presque au firmament d'une splendeur sans précédent. Presque. Car il y a encore tant à en attendre. Les derniers seront les premiers, en termes d'éclat. 2004, l'année des Halo 2, MGS3, Half-Life 2, Resident Evil 4, FFXII, Splinter Cell, Driver 3... peut-être les derniers joyaux d'une couronne attendant un nouveau sacre, de nouveaux propriétaires, mais quels joyaux ! 2004, une grande année qui nous attend, faite d'expériences de jeu exceptionnelles et de l'insoutenable impatience de voir se profiler les consoles next-gen. D'ailleurs, je n'en peux plus et ça m'énerve... Bon Noël et joyeuse année quand même !

Teckos



sommaire

Pour 2004, ce sommaire prend une bonne résolution : celle d'être un vrai bon sommaire, bien pompeux. Ouais, finis les faux textes, les jeux à la con du mois, les jeux de mots pourris et les énigmes débiles. Promesse de sommaire, je vais dorénavant vous informer, et ce dès maintenant : « Janvier est un mois creux, mais le décalage entre les sorties européennes et japonaises faisant, l'actualité de ce numéro est particulièrement chargée de produits en provenance du pays du soleil levant… »



Joypad est édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros, Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – Finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaimi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 24 décembre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros
France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant Zone industrielle - Boulevard de la Marne 77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel) et Julien Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1[er] rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro : Sébastien Bigay (Dirk), Julien Chièze (Gollum), Adeline Clère (maquette), Yamina Djarir (SR), Tristan Ducluzeau (Tristan), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Mathieu Ghorbani (Blutch), Aymeric Lallée, Gianni Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine) et Kim-Long Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire et Matthieu Duzan
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

DIFFUSION
Responsable : Florence Lourier
Tél. : 01 41 27 44 66
Responsable de l'abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Tél. : 01 41 27 38 71
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement jeté aléatoirement, ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisirde lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France
Printed in France
Joypad est une marque déposée.

JOYPAD 137 JANVIER 2004

TESTS — 93



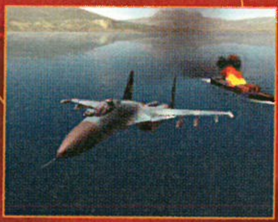
Sens de la critique intransigeant et professionnalisme hors pair constituent les deux mamelles de la rédaction. Vous trouverez ainsi, tout au long de cette rubrique, des tests sans concession. Et pour que vous soyez le mieux informé possible, nous n'hésitons pas à dénicher aussi les dernières sorties japonaises et américaines.

ZAPPINGS EUROPE — 118



Parce que votre argent est précieux et que le monde est rempli de jeux qui ne méritent pas votre attention et de vendeurs peu scrupuleux, nous consignons les titres peu ambitieux dans ces pages. Il arrive que nous nous trompions. Nous n'hésitons pas alors à le reconnaître, car nous sommes avant tout justes.

CÔTÉ PÉCÉ — 124



Parce que le monde du jeu vidéo est aussi animé par l'actualité du PC, et que le loisir numérique est un divertissement convivial ouvert à tous, nous vous faisons découvrir à travers ces pages ce qui se fait de mieux sur PC (et aussi parce que chez Joystick — nos voisins — ce sont des manches... Ah non !!! j'ai craqué !).

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

La présentation d'un nouveau Final Fantasy est un événement que nous ne pouvions manquer. Le 19 novembre dernier, le Japon, patrie du RPG, dévoilait les premières informations sur le jeu le plus attendu sur PS2. Notre reporter de choc s'est ainsi armé de son courage et de son appareil photo, bravant la foule surexcitée, pour vous rapporter un compte rendu de la présentation que vous découvrirez en page 8.



PlayStation 2

GameCube

Xbox

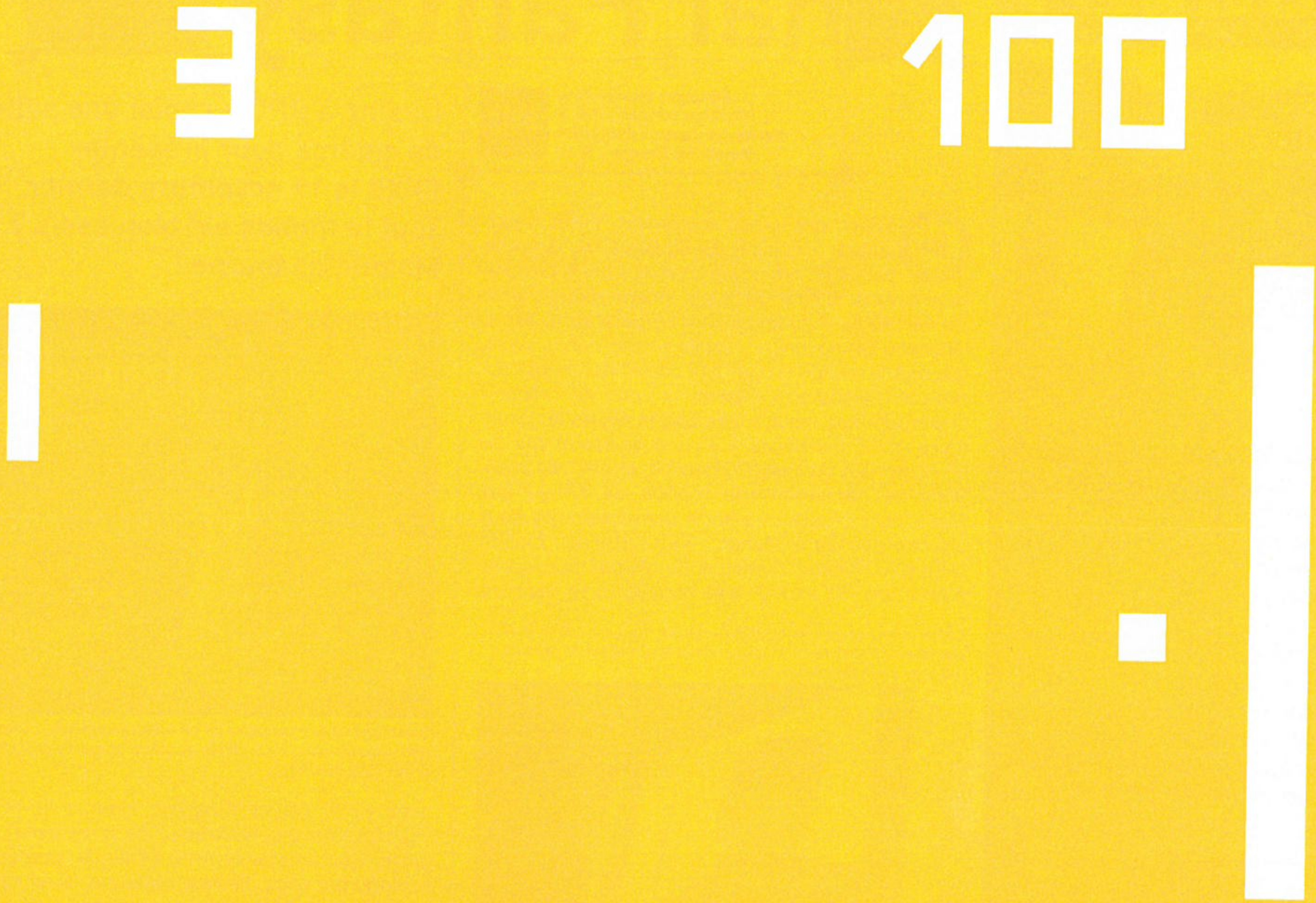
Game Boy Advance

N-Gage

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

À l'heure où vous lirez ces lignes, je serai probablement en train de me goinfrer avec mon repas de Noël. À moi les bonnes crevettes, les langoustes, les huîtres et autres délices qui viennent de la mer polluée. Pendant ce temps, les éditeurs continuent de bosser et œuvrent d'arrache-pied pour nous fournir des news par milliers. Rien de vraiment frais à vrai dire, mais au moins, on commence à recevoir ces précieuses bêtas annonciatrices de prochains tests juteux. Ce mois-ci par exemple, on a Whiplash, I-Ninja, kill.switch et même le Deus Ex: Invisible War du mythique Warren Spector, qui nous a d'ailleurs accordé une interview dans laquelle il parle de plein de trucs, sauf de son secret pour tailler si parfaitement sa barbe, hélas. Au Japon en revanche, c'est le statu quo, mis à part Final Fantasy XII qui fait enfin parler de lui et un Virtua Fighter Cyber Generation un peu hum... hum... il n'y a rien qui vaille réellement son pesant de sushi. Néanmoins, les choses devraient être complètement différentes le mois prochain. La température tombe, les panses se remplissent et les étrennes sont dépensées... En fils spirituel d'Élisabeth Tessier, je pense que cela annonce quelque chose. Une chute de la station MIR peut-être... Ah non zut, ça c'est déjà fait.





Avec l'ADSL AOL illimité et AOL 8.0,
on est tout de suite beaucoup plus puissant.

Avec AOL ADSL et AOL 8.0, testez la différence
www.aol.fr ou appelez le 32 52

(coût d'un appel local depuis un téléphone fixe)

AOL
À 100 %

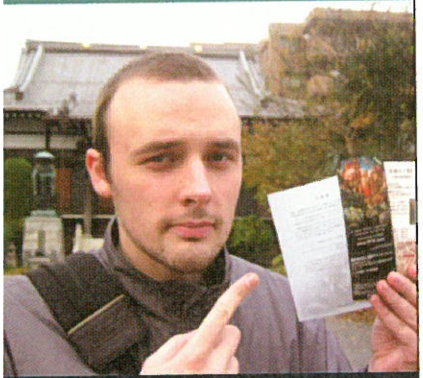
Action !

Made in Japan

Final Fantasy XII

Éditeur : Square Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Été 2004
Sortie en Europe : N.C.

L'usine à RPG a choisi une salle de cinéma pour présenter FFXII le 19 novembre dernier. Tout le monde est bien assis ? Moteur, ça tourne !



Un véritable vent de folie a soufflé ce mois-ci. Sur le plan financier tout d'abord. Digicube, la branche de Square Enix chargée entre autres d'éditer les « guide book » a fait banqueroute ! Raison invoquée ? La sortie retardée de FFXII. Quand on sait que c'est la même société qui a juste « omis » de sortir un guide book en temps et en heure pour FFIX, on peut douter du sérieux et de l'honnêteté des dirigeants. Autre news, le rachat de Sammy à CSK de 22,4 % des parts de Sega. Quelle va être leur politique après leur tentative de fusion ? Enfin, l'intention de Sony d'absorber, via un échange d'actions SCEI, la branche dédiée aux jeux vidéo et créée en 1993, Ken Kutaragi, actuel président de SCEI, va donc bientôt perdre tout contrôle de cette société (il en possède 0,26 %). Pour finir sur une note plus joyeuse, FFXII a été dévoilé comme prévu et nous vous disons tout sur quatre pages. Enjoy !

Arnosan

La lumière tombe doucement. Yoichi Wada, actuel président de Square Enix, ouvre le bal : « FF est un véritable challenge et nous nous devons de livrer au joueur ce que peuvent offrir les dernières technologies. » Le père de la saga, Hironobu Sakaguchi, a ensuite pris le micro. Alors que tout le monde croyait qu'il coulait des jours heureux et paisibles à Hawaï, le voici de retour ! L'homme s'était montré très discret depuis la déconfiture de *FF The Movie*. Il a parlé de son amour de FF et des jeux de Yasumi Matsuno, et est très impatient de découvrir « le monde de FF vu par Matsuno ». Toute une série d'intervenants sont ensuite passés à l'écran : Ken Kutaragi, Nobuo Uematsu, Kitase Yoshinori (le producteur, entre autres, de FFX et X-2, très occupé en ce moment avec FFVII AC et Kingdom Hearts II) et enfin Yoshitaka Amano, illustrateur de la série depuis toujours. Que de stars ! Arrive enfin le moment tant attendu par tous. Yasumi Matsuno, producteur et directeur de FFXII, monte sur scène.
« L'action se déroule sur le continent de Valentia, dans le monde d'Ivalice », un monde « très riche et au lourd passé historique » que le producteur a pensé et imaginé depuis son arrivée chez Square il y a huit ans maintenant. Voilà qui explique donc la présence d'un Bangaa sur le premier visuel de FFXII.

« FF a connu de grands changements sur PS. La 3D avec le VII, puis le online avec le XI. Et tout comme des millions de joueurs, j'attends avec impatience FFXII. »





Nobuo Uematsu s'est réjoui de sa collaboration avec Sakimoto Hitoshi et réserve une surprise en ce qui concerne la place de la musique dans FFXII.

Petite séance photo à la fin de la conférence de presse. Tout le monde est présent. De gauche à droite dans le désordre, messieurs Hashimoto, Sakaguchi, Minagawa, Minaba, Matsuno, Kamikokuryou, Takeda, Sakimoto, Wada, Yoshida, Honda et Tanaka.





Yasumi Matsuno nous a fait le plaisir de nous dire un petit coucou malgré un emploi du temps surchargé lors d'une visite éclair chez Square Enix. « Je viendrai à l'E3 avec FFXII. » Le R.-V. est pris !





Les vaisseaux volants occuperont une place importante dans FFXII. Vaan, le héros de cet opus, souhaite devenir pirate de l'air. Réalisera-t-il son rêve ?

Ivalice est aussi le monde dans lequel se déroule l'action de FFT-A (GBA), une autre production du Studio 4, sortie cette année. Pas étonnant non plus de retrouver toutes les races présentes dans le jeu GBA : Vieira, N'Mous, Hume... Sans oublier la présence de Moogle, Cid et de Chocobo ! Les juges seront aussi de la partie, mais leur rôle dans cette partie d'Ivalice reste encore mystérieux. Si, pour Vagrant Story, l'équipe de développement s'est rendue à Bordeaux, ils ont cette fois parcouru le monde et finalement décidé de s'inspirer principalement de ce qu'ils ont vu en Turquie. Sa diversité ethnique, son passé historique, son immensité... Voilà ce qui a le plus marqué Kamikokuryou Isamu et Yoshida Akihito, responsables du design. Mais ce n'est pas tout. Les couleurs de référence seront le bleu cobalt et l'orange, afin de faire ressentir au joueur la chaleur ambiante. Hideo Minaba, art director (il a notamment travaillé sur FFVI, Super Mario RPG, FFT, Parasite Eve...), prend ensuite la parole et commente le visuel avec le vaisseau (cf. photo en haut à droite de cette



Ces ogres n'arrêteront pas de vous chambrer ou de vous insulter. FFXII regorge de scènes de parlotte utilisant le moteur du jeu. On peut toujours rêver pour avoir des voix en français.



Non, cette séquence n'est pas issue de Star Wars épisode 2. On pourrait tout de même se poser quelques questions, étant donné le nombre de soldats présents à l'écran.





page) : « Pour réaliser les vaisseaux, j'ai créé un design qui plaira à coup sûr aux garçons. Le vaisseau mère mesure entre 340 et 360 mètres, ce qui est plus que Yamato. » (NDLR : c'est le vaisseau principal d'une série d'anime culte au Japon, diffusée il y a environ 25 ans.)

Les deux vedettes du XII

Matsuno san nous éclaire ensuite un peu plus sur les deux héros. Vaan est un garçon de 17 ans vivant dans les bas quartiers de Dalmaska. Le rêve qu'il caresse depuis toujours est de devenir pirate de l'air. L'héroïne, Ashe, est la prétendante au trône de Dalmaska. Après le décès de son père et l'invasion du royaume par l'armée d'Arcadia, elle prend la tête de la résistance et jure de récupérer le pouvoir. Elle commençait à baisser les bras, mais sa rencontre avec Vaan lui redonnera un peu d'espoir et le courage de se battre. Ce que nos deux héros ne savent pas encore, c'est que cette rencontre anodine changera à tout jamais l'histoire d'Ivalice. Hiroshi Minagawa, designer, explique ensuite les techniques utilisées pour la modélisation des personnages. Il semblerait que comme pour Vagrant Story, l'accent a été mis sur la qualité des textures au détriment du nombre de polygones. Pour info, le visage des persos principaux est constitué d'environ 1 500 polygones. Cela peut paraître peu, mais ne vous inquiétez pas, il suffit de voir les persos bouger et/ou parler pour être convaincu du résultat. Outre Vaan et Ashe, nous avons pu découvrir deux autres personnages. L'un des deux était un Hume, aux cheveux courts châtains avec des boucles d'oreille, le deuxième étant sans nul doute une Vieira (cf. photo en bas à gauche).

Que de mystères...

Après la diffusion d'un trop court trailer, de nombreuses interrogations subsistent. Sur le système de combat tout d'abord. Yasumi Matsuno avait créé la surprise avec Vagrant Story, en sera-t-il de même avec FFXII ? Peut-on s'attendre à des combats atypiques ? Pourra-t-on aussi se battre en temps réel lors des déplacements ? Quelle est la vraie place des juges dans cet opus ? « Dans FFT-A, les juges sont là pour s'assurer du bon déroulement des combats. Cette fois-ci, il se pourrait que leur rôle soit différent », déclare Yasumi Matsuno avec un petit sourire en coin. Qu'en est-il des invocations ? Pourquoi autant de mystère autour des Moogle ? On peut compter sur Square Enix pour répondre partiellement à ces interrogations au fil des mois à venir, jusqu'à la sortie du jeu qui a été repoussée à l'été prochain au Japon. Ce qui signifie que FFXII ne sortirait pas avant 2005 en Europe, même si aucune annonce officielle n'a été faite pour le moment. Comptez sur nous pour vous tenir au courant de toute nouvelle info. L'attente va être douloureuse...



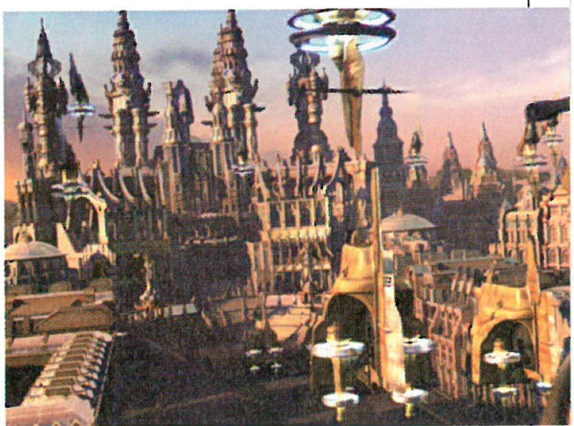
Ahihito Yoshida voulait donner un air de femme latine (plus précisément française) à l'héroïne de FFXII.



Histoire de préserver un peu le suspense, remarquez comment l'épée de Vaan dissimule Furan (ici au milieu des trois persos).



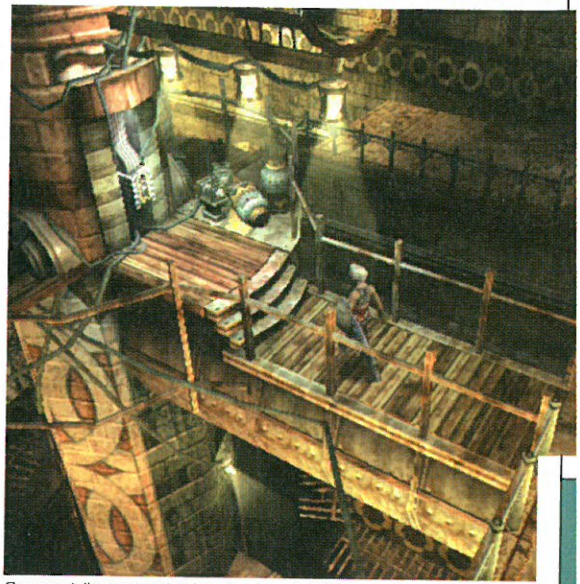
Même si Square Enix n'a pas voulu confirmer la présence d'une Vieira sur ce screen, on peut quand même s'en douter !



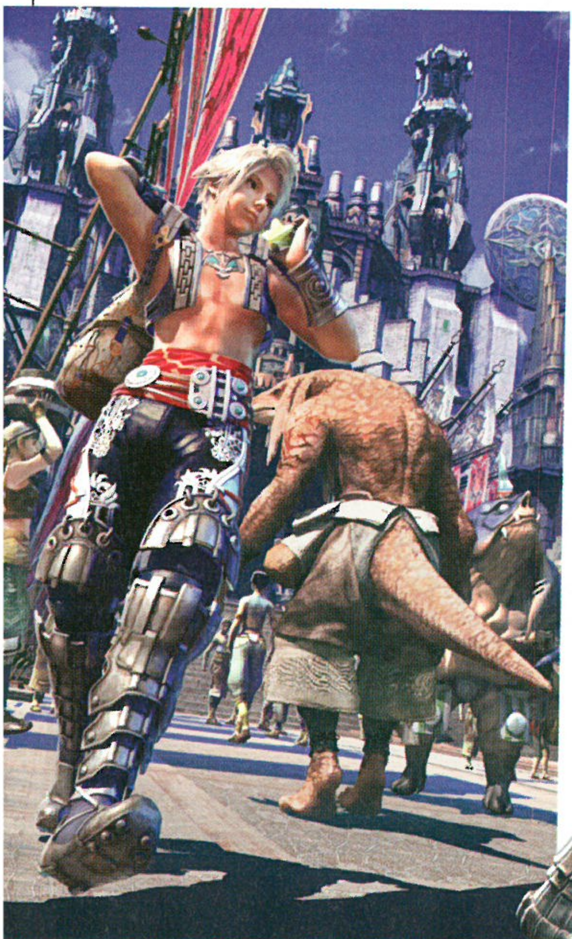
Une fois de plus, les CG sont à tomber. Et on peut s'attendre à des affrontements épiques entre les différentes armées d'Ivalice.



Un chocobo de combat ! Hideo Minaba a bien confirmé la présence de chocobos destinés à transporter les troupes. Pourrez-vous monter dessus ? Les utiliser pour vous déplacer et/ou attaquer ? Mystère !



Comme à l'accoutumée dans les jeux de Matsuno, de nombreuses phases d'exploration dans les donjons seront au menu.





Quel est donc cet étrange fruit que tient Vaan dans la main ? Son nom actuel est « star fruit ». C'est le fruit le plus populaire dans cette partie d'Ivalice. Il est très bon marché et on peut le trouver facilement.



Regardez l'inscription en haut à gauche de la carte. « Wide » y est inscrit. Ce qui laisse présager de plusieurs types de vue dispos lors de vos déplacements sur la carte.





Nous avions pu découvrir ce Zelda très atypique lors du dernier E3. Depuis, rien de bien nouveau, à part une autre mise en bouche cet été, sur ce Zelda exploitant la fameuse connectivité GBA/GC. Nintendo Japon a décidé de se rattraper ce mois-ci en dévoilant toutes les infos et les screens de ce Zelda hors série.

Legend of Zelda Four Swords +

Éditeur : Nintendo
Machines : GC et GBA
Sortie au Japon : Février 2004
Sortie en Europe : N.C.

Première nouvelle, ce ne sera pas 1 mais 3 Zelda qui seront présents dans Legend of Zelda: Four Swords +. Détaillons-les. Le premier s'intitule « Hyrule Adventure ». Il s'agit d'un cross over entre les mondes de Zelda sur GC et GBA. Vous pourrez par exemple affronter les boss de la version GC de Zelda. En rentrant dans les maisons sur la carte qui s'affiche sur l'écran de la télé, votre Link apparaîtra sur votre GBA. Vous pouvez par exemple entrer dans une maison, prendre des bombes, et ensuite retourner avec l'objet explosif sur GC ! Si vous jouez seul, la GBA devient inutile. Le deuxième mini-jeu est « Shadow Battle ». Ce mode mettra en scène deux à quatre protagonistes dans un gigantesque foutoir dans lequel il faudra être le dernier survivant. Vous aurez entre autres votre boomerang et toute une armada de bombes pour arriver à vos fins. Il est impossible de jouer seul dans ce mode.

Chasse au trésor

Enfin, le dernier des trois mini-jeux est « Navi's Trakers ». Il s'agit d'un « stamp rally ». Très à la mode l'été au Japon, le « stamp rally » consiste à se promener d'un point à l'autre d'un endroit et à ramasser des tampons, afin de prouver que vous êtes bien passé par l'endroit en question. Réussirez-vous à mettre la main le premier sur les précieux tampons que vous remettront les pirates de « Wind Waker » ? Parviendrez-vous dans le même temps à ramasser un max de rupee ? Oh la la, le suspense est insoutenable... Des événements parsèmeront la partie comme, à la moitié du temps imparti, l'intervention de Salvatore, l'un des pirates, qui organisera un bingo (vous devrez posséder absolument une carte spéciale pour pouvoir participer). Si vous jouez seul, Twinkle apparaîtra avec ses ballons gonflables, histoire de vous divertir un peu. Ce Zelda spécial « 3 en 1 » sortira au mois de février au Japon. Aucune date annoncée pour l'Europe, comme d'habitude...



Le Link de couleur verte est le premier à avoir mis la mis sur le tampon numéro 8. Vite, dépêchez-vous de trouver le tampon suivant !



L'écran de la GC servira à faire le récapitulatif en temps réel de ce qui passe sur les quatre GBA. Jetez-y un coup d'œil de temps en temps, juste histoire de voir si vous n'êtes pas à la traîne.





Vous pourrez venir à bout de cette vieille connaissance apparue dans Wind Waker à grand renfort de bombes. Vous en trouverez dans les grottes adjacentes.



Annoncé cet été par Shibusawa Kou (le big boss créatif) en personne, voici enfin ce fameux Sengoku Musou. Koei nous promet un renouveau de l'action et plein de nouveautés. Voici les premières infos.



Si le cœur vous en dit, vous pourrez jouer le rôle d'une Kunoichi. Aucun rapport direct avec le jeu de Sega sorti ce mois-ci et testé en import dans ce même numéro.

Sengoku Musou

Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Février 2004
Sortie en Europe : N.C.



L'action de Sengoku Musou se déroule à l'époque du Japon féodal... pour une fois que ce ne sont pas les Chinois qui trinquent. « Devenez samouraï, ninja, kunoichi et changez l'histoire du Japon en vous battant dans des endroits comme les châteaux d'Azuchi et Odawara. » Il n'y a pas à dire, le communiqué de presse ferait presque envie. Koei nous promet un nouveau gameplay, avec, au menu, des milliers d'adversaires à envoyer directement au Père-Lachaise (en passant, Jim Morrison, qui s'y trouve, aurait eu 60 ans cette année s'il... enfin bref). Le brouillard au fond de l'écran a disparu, afin que le joueur se rende mieux compte de l'immensité des champs de bataille. Sengoku Musou vous proposera en outre de prendre part à de vrais morceaux de l'histoire féodale japonaise, comme les célèbres affrontements d'Okehazama et Kawanakajima.

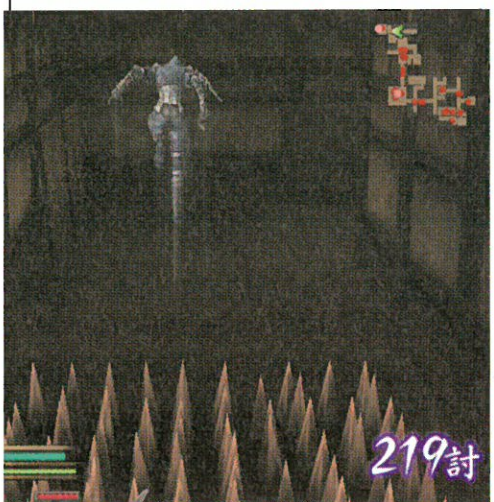






Le choix des armes

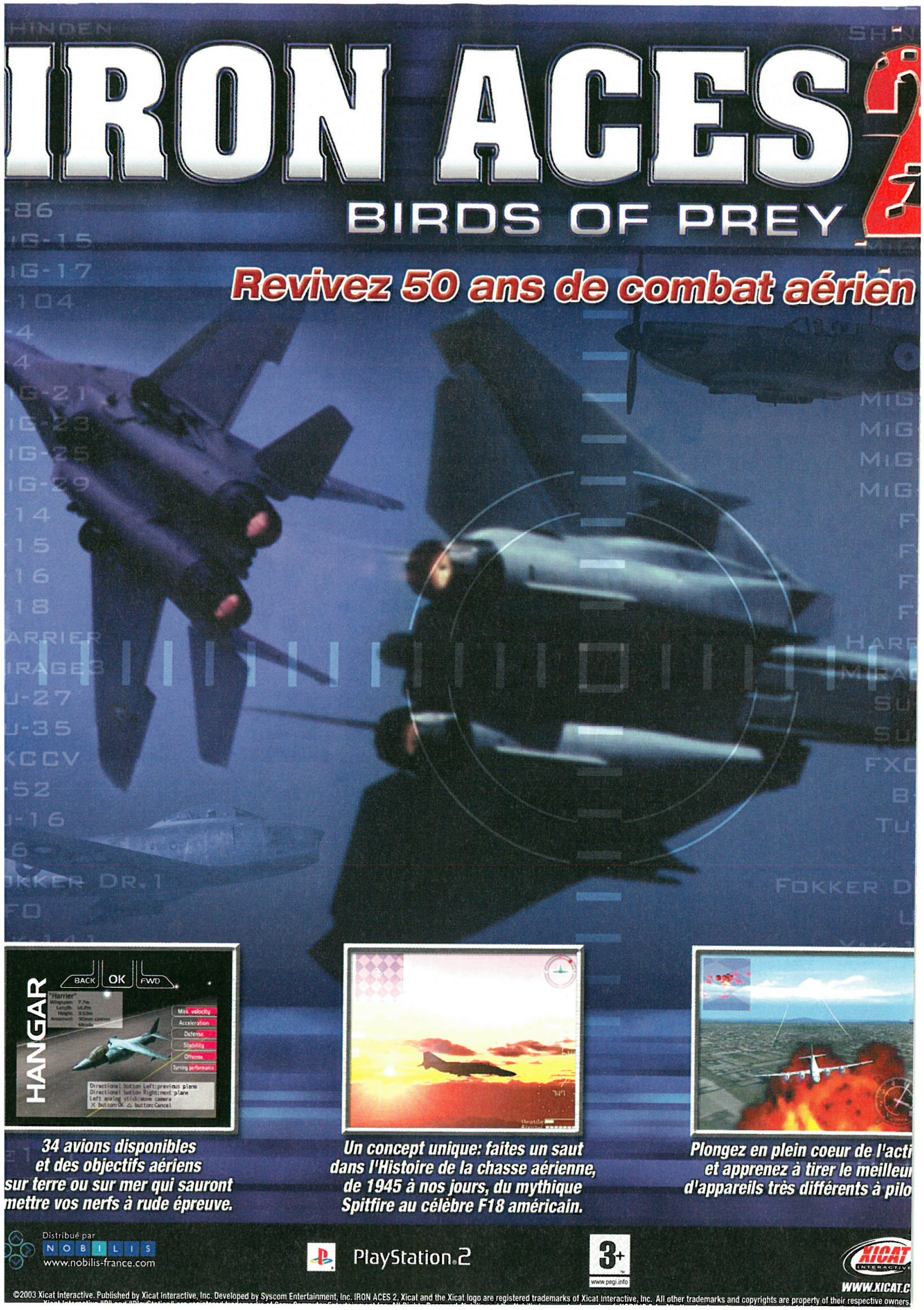
Histoire de ne pas finir découpé en rondelles, toute une panoplie d'armes, en fonction de votre personnage, sera à votre disposition : épée, shuriken, kunai (trop long à décrire)... Chaque perso disposant d'une arme spécifique. Selon vos résultats, le scénario et les séquences de fin différeront. Vraie nouveauté, l'apparition du « Active Mission System », qui vous proposera de relever plus de 500 défis (occire ouatmille adversaires en un temps record, nettoyer le château en quinze secondes, etc.). Si les persos de base ne vous plaisent pas, vous pourrez toujours créer votre propre guerrier via le « Warlord Editor ». Avec en plus la possibilité de tester votre poulain avec toute une gamme de mini-scénarios. Enfin, Sengoku Musou sera entièrement en Dolby Pro Logic II, juste histoire d'entendre les ennemis arriver de toutes parts, pour peu que vous ayez le matos. Sengoku Musou sortira au mois de février prochain au Japon sur un DVD. À noter qu'il sera compatible avec le BB unit et le disque dur PS2.



L'intérieur des châteaux est parsemé de pièges en tout genre. Des nerfs d'acier et des réflexes au millimètre ne seront pas de trop pour survivre.

Histoire de se prendre pour Square Enix le temps d'une chanson, Koei a choisi la jeune interprète BoA pour pousser la chansonnette lors du générique de fin.





IRON ACES 2
BIRDS OF PREY
Revivez 50 ans de combat aérien
HANGAR
34 avions disponibles
et des objectifs aériens
sur terre ou sur mer qui sauront
mettre vos nerfs à rude épreuve.
Un concept unique: faites un saut
dans l'Histoire de la chasse aérienne,
de 1945 à nos jours, du mythique
Spitfire au célèbre F18 américain.
Plongez en plein coeur de l'acti
et apprenez à tirer le meilleur
d'appareils très différents à pilo
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
PlayStation.2
3+
www.pegi.info
XICAT INTERACTIVE
WWW.XICAT.C
©2003 Xicat Interactive. Published by Xicat Interactive, Inc. Developed by Syscom Entertainment, Inc. IRON ACES 2, Xicat and the Xicat logo are registered trademarks of Xicat Interactive, Inc. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

Hokuto no ken

Les plus vieux d'entre vous doivent certainement connaître l'anime *Ken le survivant*, ou tout du moins le jeu sur Megadrive. Grâce à la magie du lifting, Sega (qui a acquis 3D Ages l'année dernière) nous propose une version boostée de ce clone de Final Fight. Au menu, un Ken en pleine forme qui va distribuer les mandales par centaines. Comme dans la version originale, vous affronterez toute une panoplie de boss, dont le fameux Shin (le vilain qui a chipé votre nana) ! Histoire de varier un peu les plaisirs, vous pourrez switcher à volonté entre les différentes attaques de Kenshirou via les boutons L1 et R1. On ne peut pas dire que ce soit une révélation au niveau des graphismes, mais le fun est toujours au rendez-vous. Sortie prévue début 2004 au Japon, et on croise les doigts pour une sortie européenne. Et n'oubliez pas : « Omae mo shindeiru ! »

Éditeur : Sega • **Machine :** PlayStation 2 • **Sortie au Japon :** Début 2004
Sortie en Europe : N.C.



Les fans ne seront pas déçus, des litres d'hémoglobine s'écouleront des cadavres encore chauds de vos adversaires.



Un bon timing est la clé de la victoire lors des affrontements contre les boss. Gardez votre sang-froid et tout devrait bien se passer.





Bujingai

Développé par Red Entertainment pour le compte de Taito, Bujingai est un jeu d'action mettant en scène Gackt, un chanteur androgyne japonais qui fait fureur auprès de la gent féminine et d'une partie de la gent masculine. Pour la petite histoire, sachez que ce ne sont pas les premiers pas de Gackt dans le domaine du jeu vidéo. Il était déjà présent sur la jaquette d'une édition spéciale de MGS2. Dans Bujingai, notre héros pourra virevolter dans les airs, trancher tout ce qui bouge mais aussi utiliser toute une panoplie de sorts pour venir à bout de ses adversaires. Un jeu qui s'annonce fort moyen. On attend Noël pour voir ce que vaut vraiment cette copie de Magatama (déjà très moyen, c'est dire…). Verdict dans le prochain numéro.

Éditeur : Taito • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 décembre 2004
Sortie en Europe : N.C.





Avec un peu d'entraînement, vous pourrez découper tout ce qui vous tombe sous la main. Adversaires, bambous… Tout y passera !



Le moindre coup est prétexte à une débauche d'effets visuels. Ils ont mis le paquet chez Red !

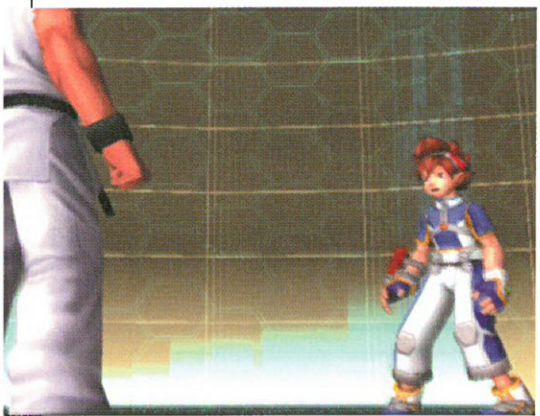




Virtua Fighter Cyber Generation

Éditeur : Sega
Machines : PS2 et GC
Sortie au Japon : Février 2004
Sortie en Europe : N.C.

Annoncé il y a un an presque jour pour jour, voici enfin les premiers screens de VF Quest, qui s'appelle désormais Virtua Fighter Cyber Generation Judgement Six No Yabou. Les fans de VF risquent d'être surpris...



Rien de tel qu'une petite phase d'entraînement avec Akira pour apprendre de nouveaux coups. Il faudra ensuite aller dans les options pour attribuer ce nouveau coup à l'un des boutons.

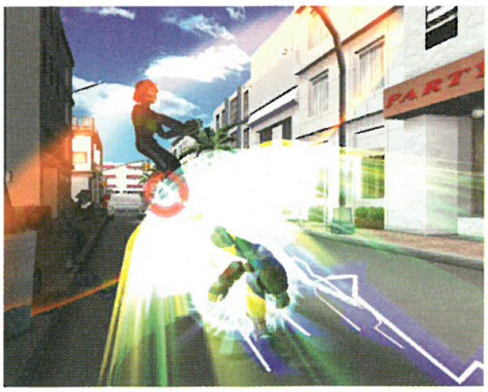


« Je n'ai pas le temps de t'expliquer. » Quels mystérieux secrets connaît Touka ?



Tel Joe dans Bionic Commando, Sei pourra s'accrocher et se prendre pour Tarzan. C'est beau le progrès.

Sega a déjà essayé par le passé de rendre accessible au plus grand nombre le monde VF. Avec Virtua Fighter Kids par exemple. Ratage total. En nous présentant Virtua Fighter Cyber Generation, il faut croire qu'ils n'ont toujours pas compris... Vous incarnez Sei, un jeune garçon de 14 ans, résident de l'île d'Acropolis. Son père, un informaticien de renom, est l'inventeur de Nexus, un monde virtuel. Tout allait plutôt bien quand soudainement, Nexus devint instable. Il en résulta la perte de nombreuses données. Sei décide alors de se rendre à l'intérieur du Nexus et de partir à la recherche de ces données. Il sera épaulé dans ses aventures par Touka, une jeune demoiselle de 15 printemps, elle aussi résidente de l'île. Pas de grand rapport avec Virtua Fighter pour le moment me direz-vous. C'est là qu'intervient la magie Sega AM2. Notre jeune héros croisera sur sa route Akira, Jacky, Pai... Ces derniers lui apprendront toute une série de techniques, qu'il pourra ensuite utiliser lors des combats. Sur GC par exemple, vous attribuez un coup aux boutons X, Y et Z. Il vous suffira alors par la suite d'approcher d'un adversaire, de maintenir un de ces trois boutons enfoncé, puis de marteler le bouton A pour réaliser l'attaque. « Nous avons voulu simplifier la prise en main pour la rendre accessible au plus grand nombre », nous a confié Kihara Taku de Sega AM2. Notre héros pourra ainsi glaner des « virtua soul » par le biais d'un gantelet incroyable et magique et choisir ensuite ses coups préférés. Supeeer ! Mais au vu du résultat, de cet univers coloré empli de naïveté loin du contexte guerrier de Virtua Fighter, on ne pourra que rester sceptique. Mais il reste encore pas mal de temps et il faut encore compter sur le talent des stars de Sega... Le jeu n'est en effet fini qu'à 40 % et est chapeauté par Oosaki Makoto, déjà directeur de projet sur OutRun 2 et Beach Spikers. À l'origine prévu en exclusivité sur GC, Sega AM2 a revu sa position et sortira aussi VFCG sur PS2.



Made in Japan

Sakura Taisen Monogatari Mysterious Paris



Ce sang, cet œil crispé... Non, ce n'est pas Teckos en plein bouclage de Joypad.



On peut dire que Sega veut mettre la pression sur la licence Sakura Taisen. Non content d'avoir annoncé un Sakura qui se déroulera aux US, voici que débarque de nulle part Sakura Taisen Monogatari, Mysterious Paris. Cet épisode mettra l'accent sur trois points : Paris (il semblerait que les joueurs japonais aient apprécié Sakura 3), l'aventure et le mystère. Cet opus mettra en scène un détective privé, Kojiro Akechi, qui rencontrera de nombreuses déconvenues. Il devra entre autres élucider une série de meurtres obscures... Afin de créer un peu de buzz autour de ce titre, Sega remettra un CD-Rom PC contenant un fond d'écran, des vidéos et un screen saver à toutes les personnes ayant réservé le titre. Trouverez-vous l'auteur de nombreuses exactions au cœur de la plus belle ville du monde ? Réponse en début d'année prochaine sur PS2. Le jeu n'est bien évidemment pas prévu chez nous.

Éditeur : Sega • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Début 2004
Sortie en Europe : N.C.



Selon vos réponses, l'aventure variera quelque peu. Pendant la conférence, Sega a insisté sur la présence de la barre de vie en haut à gauche. Les Japonais sont parfois mystérieux...

One Piece Going Baseball



Ussop a une technique bien à lui pour renvoyer les balles. Encore un qui a trop regardé City Hunter dans sa jeunesse.

Bandai ne chôme pas avec la série des One Piece. À l'heure où vous lirez ces lignes, le Grand Battle 3 sera disponible (test le mois prochain), et déjà le One Piece Going Baseball montre le bout de ses pixels sur GBA. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de base-ball mettant en scène toute la troupe de One Piece. Cependant, attention, cette simulation de « base-ball pirates » sera clairement orientée délire. Luffy, par exemple, pourra renvoyer la balle avec ses poings, « the crocodile » pourra créer une tornade pour tromper les foules... Une petite dizaine de teams s'affronteront pour déterminer la meilleure équipe de « base-ball pirates ». Vous pourrez aussi faire joujou avec les six paramètres caractérisant chaque perso. Un mode deux joueurs et pas mal de mini-jeux seront aussi au rendez-vous.

Éditeur : Bandai • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie au Japon : Février 2004
Sortie en Europe : N.C.



Sautez au bon moment pour éviter les obstacles et vous ruer sur la balle.







En mode « Bakuhatsu », Luffy verra sa force de frappe décuplée. Réussira-t-il à réaliser un homerun ?


Nikki Connors:
elle gagne à être connue...
Une large panoplie de mouvements, un arsenal d'armes et un équipement d'espionnage impressionnant : tout vous est possible.
Des missions bourrées d'action vous offriront un challenge de taille... et quelques surprises !
Unique! Réalisez de spectaculaires combos d'attaque pour neutraliser vos ennemis.
...mais pas à être croisée
"Tout ce qu'on recherche dans un bon jeu Action/Infiltration est bel et bien présent." Joypad
"Rogue Ops pourrait bien dépasser ses maîtres tant il regorge de très bonnes idées." Officiel Nintendo Magazine
"Péchu, bien dosé, coloré, bien réalisé, soigné... rien à redire." Consoles Max
"Le chaînon manquant entre Splinter Cell et Metal Gear Solid." Total Cube
"Outsider inattendu dans le genre infiltration/espionnage RO est maniable et regorge de bonnes idées." Gaming
"Rogue ops s'annonce à la fois beau et copieux. Jeux Vidéo magazine
ROGUE OPS
briefing sur www.rogueops.com
le nettoyage débute le 6 février!
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com
KEMCO
bits studios
PlayStation.2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
Rogue Ops © 2003 KEMCO. All rights reserved. ROGUE OPS is also a trademark of KEMCO. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Sega Private Show Winter

Comme d'habitude, Sega a présenté le 13 novembre dernier son line up arcade pour le début de l'année 2004. Pas de grosses annonces, enfin, on ne peut pas avoir un nouveau Virtua Fighter tous les ans non plus ! Résumé de la cuvée hiver 2003.

Après le succès phénoménal du jeu de mah-jong de Konami, Sega AM2 a décidé de sortir une update de son propre jeu de « cartes » chinoises. La nouvelle version, estampillée « Sega Network Taisen MJ2 » propose au joueur un nouveau système de points, de nouvelles règles, avec bien évidemment la possibilité, comme dans la première édition, de sauvegarder vos exploits (ou vos misérables résultats) sur une carte. Ce jeu qui ne déchaînera pas les foules en dehors de l'archipel tourne sur Chihiro, la carte d'arcade architecturée autour de la Xbox. Mais ce n'est pas tout ! Takaoka san, big boss de Sega AM2, a également annoncé qu'un nouveau titre « Quest of D » était actuellement en développement. Ce jeu d'arcade ne devrait pas tarder à être annoncé au Japon. D'après nos premières infos, ce jeu sera principalement articulé autour du online. Affaire à suivre.

Freestyle !

La principale attraction de ce salon était ailleurs. L'équipe de Jet Set Radio Future dévoilait en effet Ollie King. Ce jeu de skate un brin déjanté reprend d'ailleurs l'aspect en cel shading du titre Xbox. Après avoir mis nos genoux à rude épreuve, le constat n'est pas fameux : l'aspect graphique est sympa mais côté sensations, c'est très moyen. Enfin, il est toujours possible de jouer jusqu'à quatre simultanément.

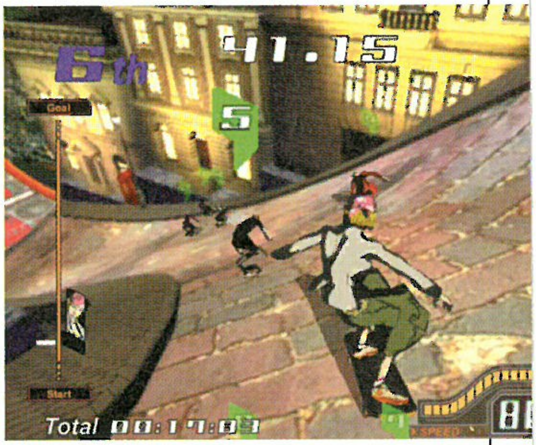


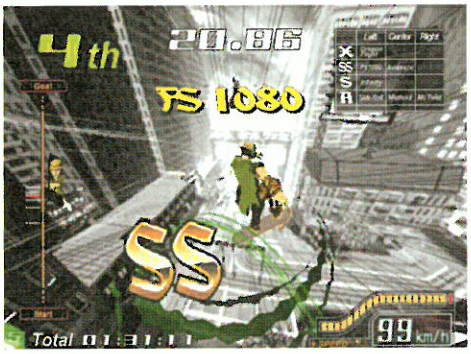
Rien d'étonnant, les circuits enneigés sont réservés à l'élite des pilotes, ou aux fous dangereux !

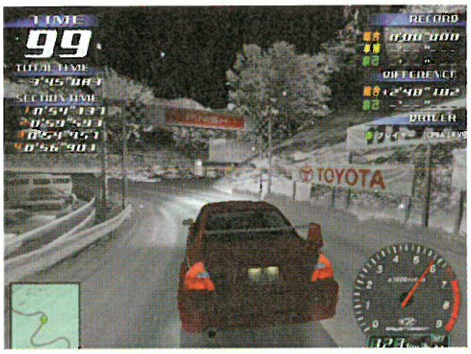
Dernier gros jeu dévoilé lors de ce salon, Initial D version 3. Les fans de courses de bagnoles et de Takumi peuvent se réjouir, quatre nouvelles caisses seront disponibles [Lancer Evolution V(CP9A), Lancer Evolution VI(CP9A), RX-8 Type-S(SE3P), Skyline 25GT-T(ER34)], ainsi que des nouvelles conditions climatiques. Les graphismes sont bien plus fins et la soupe « j-popienne » sera toujours de rigueur pour agrémenter vos courses. Et vu la masse de joueurs qui faisaient la queue devant les bornes, Sega Rosso peut dormir tranquille ! Donc, un mini-salon sans grande saveur, ni surprise... Pas de nouvelle « révision » de Virtua Fighter 4 Evo et encore moins de VF5 à l'horizon. Snif !

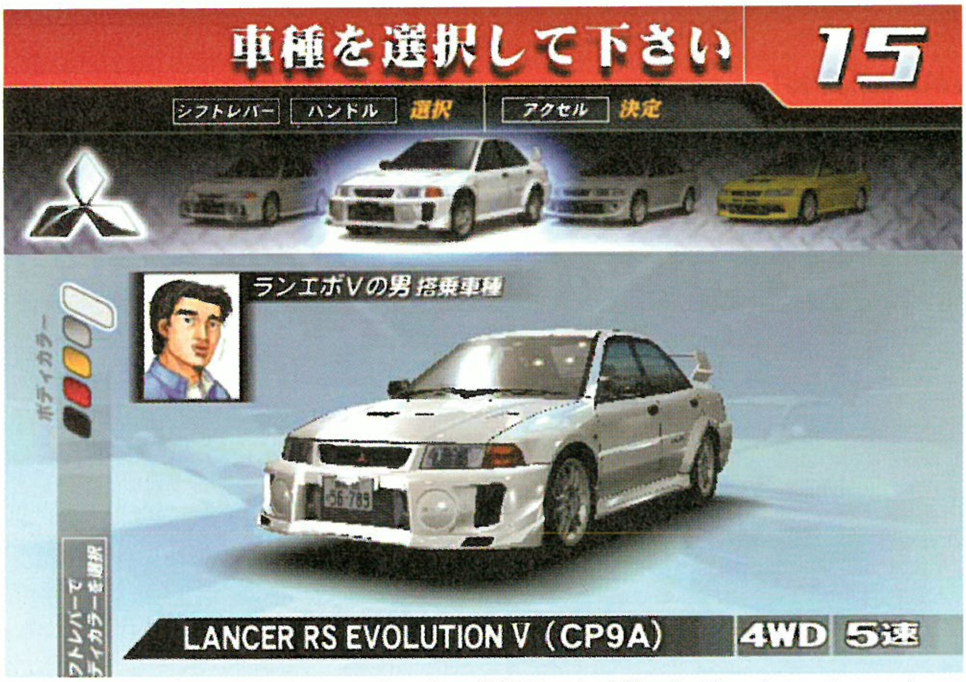


Amusement Vision (qui vient de fusionner avec Smilebit) nous avait habitués à mieux par le passé. Ça me donnerait presque envie de rallumer la DC avec Jet Set Radio tout ça... Super Brother...









La Lancer Evolution V fait partie des quatre nouvelles caisses d'Initial D version 3. Shun Arai, le producteur, n'a pas voulu dévoiler la voiture la plus rapide de ce nouvel opus.


OULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS - 10H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION - MÉTRO OBERKA
sat.elite
VIDEO GAMES
es dernières nouveautés
ux meilleurs prix du marché.
50% REDUCTION
200m
d'espace dédié au
JEUX VIDEOS
Le plus grand choix de jeux d'occasions de Paris :
(ps2, xbox, gamecube, GBA, Playstation1,game boy, dreamcast, nes, saturn, megadrive, super nintendo...)
UNE CONSOLE GAMECUBE + 1 JEU ACHETE:
1 CARTE MEMOIRE 4 MB OFFERTE
Reprise et échanges de vos anciens jeux et consoles video
UNE CONSOLE XBOX ou PS2 + 1 JEU ACH
1 MANETTE COMPATIBLE OFFERTE
UNE CONSOLE GBA SP + 1 JEU ACHETE:
1 CASQUE AUDIO OFFERT
n centre de reparation toutes consoles (PS2, Xb
ntervention sur place dans les plus BREFS DELA
Espace Sony Tél. 01 48 06 70 7
Espace Nintendo Tél. 01 48 06 70 8
Espace X-Box Tél. 01 49 23 64 6

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Éditeur : Konami
Machine : GameCube
Sortie en Europe : Début 2004

Lorsque Hideo Kojima et Shigeru Miyamoto s'assoient autour d'une même table, les joueurs du monde entier retiennent leur souffle. Même s'il ne s'agit que d'un remake, MGS The Twin Snakes s'annonce appétissant...

Au sein de la Kojima Team, si l'envie de développer un Metal Gear dédié à la GameCube était palpable depuis près d'un an, deux problèmes se posèrent alors. Le premier concernait le manque de temps et de main-d'œuvre, tant la création de Metal Gear Solid 3 accaparait déjà l'énergie des développeurs. Le second s'avérait plus technique : la Kojima Team n'avait aucune expérience de la GameCube. Ainsi, après quelques entretiens avec Shigeru Miyamoto, il fut alors décidé qu'une équipe occidentale devrait se charger du projet. C'est finalement Silicon Knights (Eternal Darkness) qui fut choisi. Vive la pression. Du coup, depuis les présentations de l'E3 et du TGS 2003, vu le faible nombre d'informations ayant filtré, les pires rumeurs se cristallisèrent autour du projet... Oui mais voilà, alors qu'il jouait à cache-cache, en silence, le jeu n'a cessé d'évoluer. Ainsi, la réalisation graphique s'est affinée permettant désormais d'afficher des personnages six fois plus détaillés que sur PSone (on est passé de 500 à 3 000 polygones par perso), ainsi que des environnements plus vastes, plus riches (multi-







Clin d'œil aux précédentes œuvres de Kojima, un poster de ZOE 2 est affiché dans le labo d'Otacon !

texturing, bump mapping, yes, toute la smala technicos répondra présente). Dans le même temps, les acteurs originaux finissaient de réenregistrer intégralement leurs dialogues puisque l'ensemble des cinématiques ont été retravaillées pour plus de dynamisme. C'est d'ailleurs le très virevoltant Ryuhei Kitamura (réalisateur de *Versus*) qui a œuvré pour styliser et dramatiser l'expérience. Vu ses précédentes réalisations, les fans peuvent piaffer d'impatience...

MGS Director's Cut

N'oublions pas non plus qu'Hideo Kojima avait évoqué qu'outre le scénario principal, quelques embranchements inédits pourraient être intégrés. En étudiant bien les photos, une relation nouvelle unissant Snake et Sniper Wolf semble, par exemple, possible. Suspense. Concernant les éléments plus définitifs, rappelons que le jeu bénéficie de toutes les nouveautés de gameplay de MGS2 ! Vue subjective, possibilité de s'accrocher un peu partout, de se cacher dans les armoires, de dissimuler les corps, etc. Bien évidemment, les décors ont visiblement évolué pour mettre en valeur ces améliorations. D'après certains échos, les affrontements contre les boss auraient aussi été sensiblement remaniés, tandis que de nouveaux chemins auraient été créés pour aborder chaque niveau d'une manière originale. À noter aussi que le Theater Mode (présent dans MGS2), permettant de revoir les cinématiques en intervertissant héros et costume, devrait refaire son apparition, ainsi que de nombreux bonus encore secrets qu'il nous tarde de découvrir. Raaaaaaaaaaah vite !!!

Gollum

Le travail de mise en scène made in Ryuhei Kitamura s'annonce prodigieusement classe.



en bref

POLITIQUE EN SOLDE...

En Suède, s'il fait bon vivre, il faut bien l'avouer, on se les caille sévère. Du coup, on met en place des sondages bien débiles. La dernière enquête publique en date, réalisée par l'institut NFO INfraset, a révélé que 66 % des Suédois font plus confiance à Ikea qu'à leur gouvernement, leurs journalistes, leurs syndicats ou l'Union européenne. Pour moi, ce sera un fauteuil Poäng siou plé, ouais celui qui bascule de droite à gauche, voilàààà...



Télex

Ils sont mignons chez Namco. Oui, oui. Du coup, comme ça, avec naïveté, ils déclarent vouloir vendre 500 000 exemplaires de R: Racing Evolution. En bien ça n'a l'air de rien comme ça, mais après une première semaine de vente catastrophique, le développeur nippon risque d'avoir les pires peines du monde à réaliser ce score au Japon...

350 JEUX DANS TA FACE

Chez Microsoft, on aime que les choses soient claires, carrées et non sombres et rondes. Ainsi, après une période de Noël riche en packs spéciaux et autres titres exclusifs, le constructeur américain tenait à préciser que d'ici juin 2004, 17 jeux exclusifs Xbox viendront rejoindre les 350 games que comptera la Xboîte d'ici fin 2003. Les chiffres, oui, c'est beau...



Télex

Chez Koei aussi ils sont mignons. Oui, oui. Du coup, comme ça, avec naïveté, ils déclarent vouloir développer 3 jeux sur PSP. Bravo. Clap, clap. C'est super. J'adore.

ON TOUCHE AVEC LES N'YEUX



Au Japon, Tecmo ne sait plus quoi inventer pour assouvir les fantasmes des fans de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Du coup, afin d'accompagner la sortie du titre en version Budget, le développeur vient de publier un second recueil de photos olé olé où les « stars féminines » du jeu prennent les poses les plus glamours. Un seul titre à retenir : Best Shot Fresh !! Et là, friiiissoooons...

en bref

BON APPÉTI… BOOOAARRRG

Vous venez de manger, là, tranquille ? Nickel, alors sachez qu'un Indien de Madras a avalé 200 vers de terre en 20 secondes et 22 centièmes, établissant ainsi un nouveau record mondial de la spécialité. À noter que le précédent record était détenu par l'Américain Mark Hogg, qui, en 2000, avait réussi à ingurgiter 94 vers de terre en 30 secondes. Tu t'es fait déchirer mec…



Télex

La rumeur est bien lancée. D'après le PSM américain, Naughty Dog aurait commencé le développement de Jak III et d'une version de Jak & Daxter pour PSP. En attendant de pouvoir poser la question à Jason Rubin, qui vivra, fera tiep…

FF TACTICS ADVANCE À GRANDS PAS



Maximum rispecta pour Square Enix qui vient de réaliser un joli carton planétaire grâce au surpuissant Final Fantasy Tactics Advance. Ainsi, l'éditeur nippon aurait vendu près de 1,55 million d'unités de son titre GBA, dont 760 000 exemplaires aux États-Unis, 460 000 au Japon et 330 000 en Europe. Un joli score pour le fringant tactical-RPG de Matsuno. Vivement FFXII…

Télex

Une récente étude, menée par l'organisme Zelos Group, montre que si 25 % des possesseurs de Xbox pensent bientôt passer au Xbox Live, ils ne sont que 15 % à vouloir jouer online sur PlayStation 2. Espérons que Sony se montre plus persuasif lors du passage à la PS3…

PSP VS GBA

Toujours difficile de se rendre compte des dimensions d'une nouvelle console… surtout lorsque cette dernière n'existe pas vraiment. Cependant, grâce à de savants calculs et quelques photomontages à base de cartons à la roots, voici une comparaison entre les deux sœurs ennemies : la GBA et la PSP. À vous de juger…

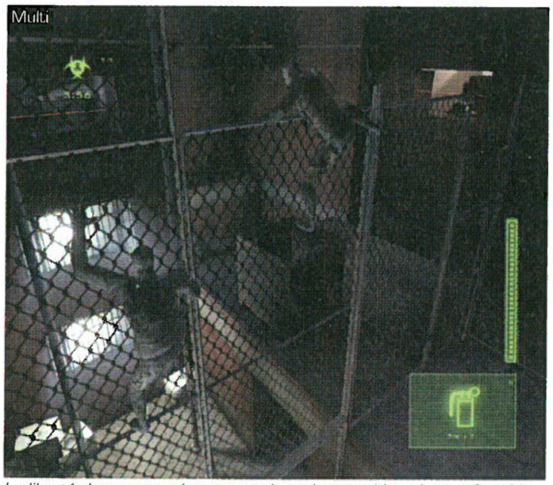


Splinter Cell Pandora Tomorrow

Éditeur : Ubi Soft
Machines : PS2, Xbox et GC
Sortie en Europe : Mars 2004

Annecy, les Alpes. Les montagnes qui se dessinent au loin laissent rêveur ; une petite escapade enneigée, un petit vin chaud… Ce n'est pas le moment, trêve de rêverie. Suivre Sam Fisher le temps de quelques parties, et Pandora Tomorrow en pleine maturation le temps d'une visite ; un réveil tonique et exquis.

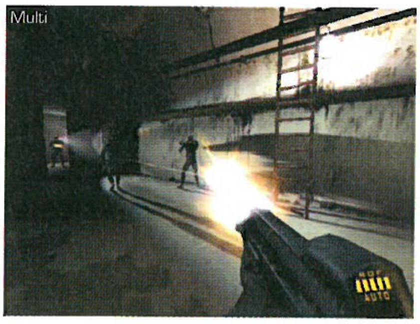
Une couverture, cinq pages et presque une quarantaine d'écrans plus tard, et le tour du sujet n'est toujours pas fait. Signe d'un grand jeu ? Certainement. Lorsque Ubi Soft mobilise les forces vives de ses studios à Shanghai, Montréal et Annecy, cela ne fait plus aucun doute. C'est donc à Annecy, berceau du code multijoueur, que nous nous sommes rendus. Le mariage de l'infiltration classe et du online, promesse d'un mode inédit, est grandiose, éclatant de mille et une brillantes idées. Le but est simple (d'autres modes sont prévus) : hacker les objectifs pour les espions et protéger ces mêmes points sensibles pour les mercenaires. Les premiers se cachent, profitant d'une caméra libre pour balayer les alentours, tirant parti des zones d'ombre, empruntant conduits et autres tuyauteries suspendues et titillant leurs prédateurs de leur taser. Les seconds, eux, confinés dans une vue subjective, traquent fusil d'assaut en main, en éclairant chaque recoin de leur lampe torche et switchant entre leurs différents détecteurs. Pourtant, au bout d'une heure et demie de jeu, les subtilités du cache-cache entre espions et mercenaires se dévoilaient à peine. On pourra coller des mouchards, poser des mines, neutraliser les alarmes silencieuses, etc., de sorte que chaque camp dispose d'un moyen pour enrayer les subterfuges adverses. Tactiquement éprouvant pour les neurones… et les nerfs. Et encore, le level design très inspiré offre systématiquement de multiples chemins d'accès aux objectifs. De fait, le stress permanent ne déserte ni un camp, ni l'autre.



La liberté des mercenaires ne rend pas leur position plus confortable, un espion pouvant en théorie être n'importe où, alors que ce dernier, même s'il file comme l'air, doit toujours rester invisible.



Le nouveau mouvement de Sam lui permet de se maintenir entre deux murs ou, mieux, de prendre appui pour s'agripper un peu plus haut.



Le game-balance est fait de sorte que les mercenaires ne puissent pas camper devant les objectifs… Hop, sale situation pour les deux espions.

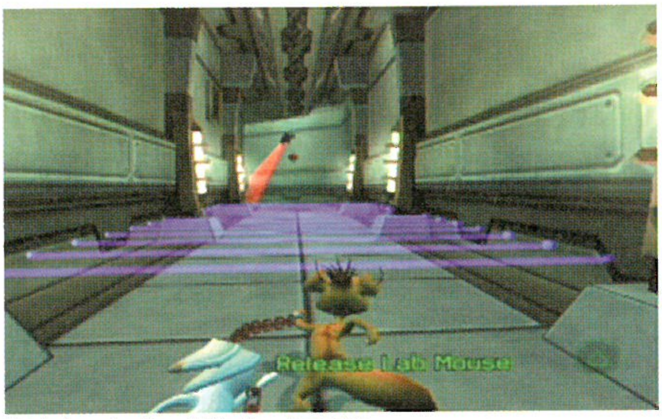
Solo géo-politico finaud

On en apprenait aussi un peu plus sur le mode solo et les démêlés avec le gouvernement US de Sadano, le terroriste indonésien qui menace le monde d'une attaque virale. Certains choix seront à faire, modifiant le déroulement de l'histoire (des personnages qui auront un rôle à jouer si vous ne les abattez pas). Plusieurs approches pourront être envisagées et le jeu a été conçu pour permettre aux joueurs les plus assidus de faire les missions d'une traite. La fin du joug de l'empirisme ? Pas vraiment, en tout cas pas lors du passage du train auquel nous avons pu nous essayer. On pouvait certes passer par le haut, traverser les wagons, se hisser sous le train ou longer les caténaires (le chemin est en fait imposé…), mais il fallait s'y reprendre à plusieurs fois. En fait, tout pourrait paraître « plat » lorsqu'on est obnubilé par un mode multi aussi riche… Et c'est ainsi que nous nous en sommes allés, tentant d'imaginer les plus fourbes stratagèmes pour le multi.

Teckos



Avec Whiplash, Eidos met en scène deux personnages complètement loufoques que l'on dirige d'une façon atypique. Et en plus, il y a une certaine morale sur la protection des animaux. C'est beau la vie parfois.



Une fouine qui pratique l'infiltration… Incroyable.

Whiplash

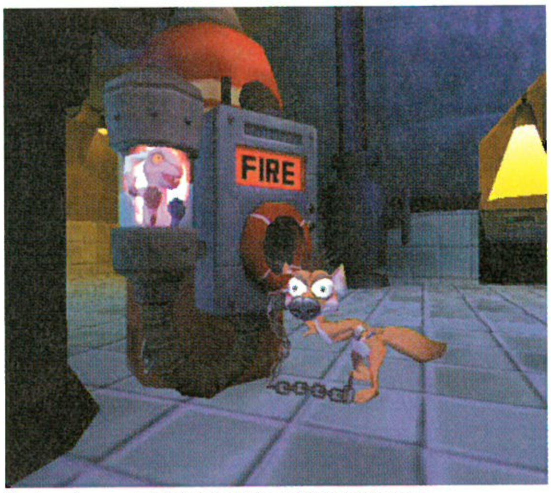
Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

Ceux qui me connaissent un peu savent que je voue une véritable passion pour les jeux débilos. Et dans le genre, Whiplash en tient une sacrée couche. Rien que le scénario est assez extraordinaire. On incarne Spanx, une fouine qui a servi de cobaye dans une grosse corporation de cosmétiques et qui parvient à s'enfuir. Le but de l'aventure : quitter l'immeuble tout en libérant les singes, hamsters et autres bestioles qui subissent les expériences de la firme. Sauf que la fouine en question est soumise à certains effets secondaires qui la rendent complètement psychotique. De plus, elle est constamment enchaînée à Redmond, un lapin devenu indestructible depuis les tests en laboratoire, qui l'accompagnera pendant toute l'aventure. Ce dernier, toujours dans un esprit de délire, sera l'unique arme dont on dispose. En gros, le lapin sert à tabasser les ennemis, à s'accrocher. Le parfait souffre-douleur. D'ailleurs, il ne faudra pas hésiter à l'enflammer, l'électrocuter et lui faire subir toutes sortes de tortures pour progresser. Encore un concept de cohabitation de personnages surpuissant et complètement original.

La Chaîne version animalerie

Cela dit, cette fabuleuse idée ne serait rien si la réalisation ne suivait pas. Et bien heureusement, Crystal Dynamics a bien assuré à ce niveau. Le design des persos est génial, avec la fouine qui a toujours ses électrodes sur les tempes et le lapin dont une des pattes est devenue bleue après les expériences. Mais le truc qui déchire vraiment, ce sont définitivement les animations. Là, les développeurs ont mis le paquet. Chaque mouvement de la fouine est tordant. Sa façon de courir, de grimper aux grillages, d'user du lapin pour tabasser… Même lorsqu'il reste immobile, des dizaines d'animations délirantes ont été incluses. Du grand art ! Pour le coup, Eidos possède un couple extraordinaire qui n'a rien à envier aux grands classiques du genre. Reste maintenant à savoir si la profondeur de ce titre d'action/aventure tiendra la route et s'il ne restera pas juste au stade de jeu « avec des persos rigolos ». Ce serait vraiment dommage, mais on peut faire confiance au savoir-faire de Crystal Dynamics pour nous pondre un titre vraiment fouillé. C'est déjà bien parti en tout cas.

Angel



Redmond en prend plein la tronche pendant tout le jeu.



En libérant les singes, on met un sacré foutoir dans le laboratoire.


Le design est définitivement génial.

en bref

TOUS SUR LE TRÔNE !

Une association singapourienne a fêté mercredi « la journée mondiale des toilettes », destinée à promouvoir davantage d'hygiène dans les toilettes publiques. Et là je dis « Bravo » tant il faut noter qu'en moyenne, un adulte moyen se rend aux toilettes 2 500 fois par an, soit presque 7 fois par jour ! Histoire de vous faire psychoter, cela représente tout de même près de trois ans de vie à jouer à la Game Boy Advance sur le trône. Classe, c'est fin…



Télex

La lose ! La version Xbox de Grand Theft Auto Double Pack sortie aux US contiendrait de nombreux bugs : écran figé, problèmes de son, soucis avec les piétons de Vice City, etc. On vérifie si c'est le cas, plus loin, dans la rubrique Tests.

C'EST QUOI CE « PSEUDO » JEU ?

Eh bien c'est le pauvre Vectorman, titre prévu pour PS2, édité par Sega et développé par… hum… Pseudo Interactive. Le titre, présenté en catimini lors de l'E3 2003, devait être un remake du jeu paru sur Megadrive il y a moult décades. Et si les verbes sont délicieusement conjugués au passé, c'est tout simplement parce que Maître Sega vient d'annuler purement et simplement cet étron numérique. Et hop, a pu.



Télex

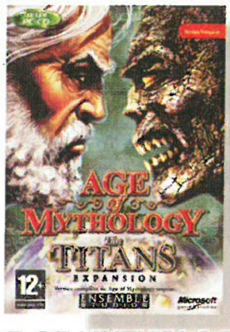
Visiblement confiant sur la (notoriété ?) qualité de son prochain titre, Seven Samurai 20XX, Sammy a annoncé vouloir en écouler pas moins de 800 000 exemplaires dans le monde.

BANDAI À LA BOURRE

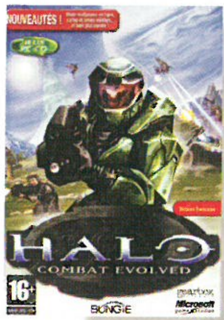
C'est beau l'espoir. C'est frais. C'est un concept noble. Ainsi, si, comme tout le monde, vous attendiez le très précieux Inuyasha pour le 25 décembre 2003, hop, je préfère vous prévenir, va falloir vous arrêter tout de suite. Ainsi, vous, fans du manga de Rumiko Takahashi dont s'inspire le jeu, prenez votre mal en patience, et hibernez jusqu'au printemps 2004. Ça vaudra mieux…



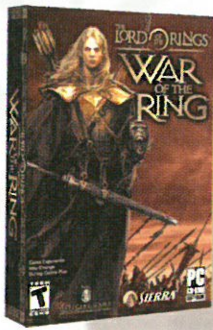
Un Noël e-Soph !!!



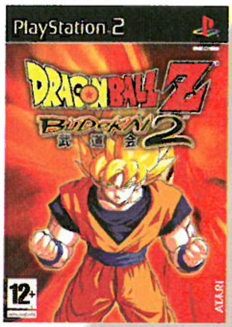
AGE OF MYTHOLOGY
TITANS
32€



HALO
46€



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA GUERRE DE L'ANNEAU
49€



DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2
56€



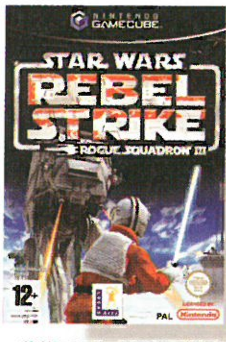
SSX 3
56€



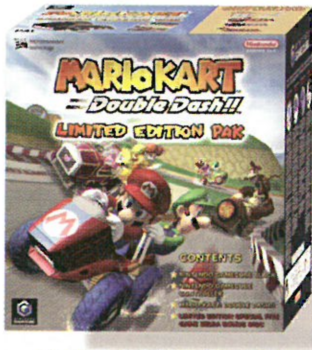
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI
54€



F-ZERO GX
56€



REBEL STRIKE
ROGUE SQUADRON III
57€



PACK GAME CUBE
ET MARIO KART
149€

e Soph .Com

HORAIRE
u lundi au Samedi
de 10h00 à 13h00
t de 14 h00 à 19H00

www.e-soph.com

MAGASIN
149 rue de Charent
75012 Paris
Tél : 01.53.33.89.9
Fax : 01.43.41.83.7



Cet œil monté sur ressort est un gardien qui vous bloquera l'accès à certains endroits. Pour passer, il va falloir ruser.



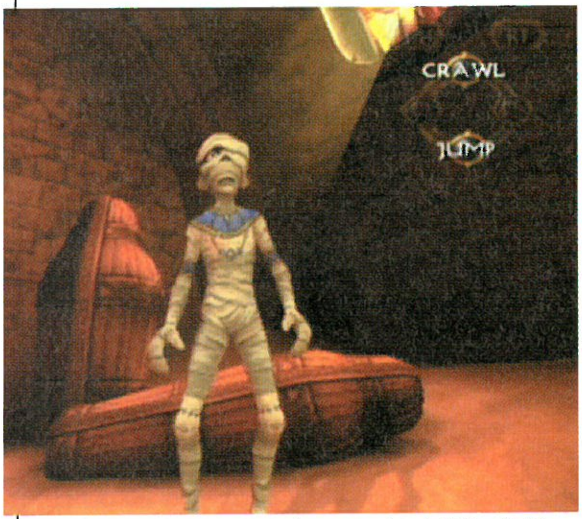
Grâce à l'électricité qu'elle a emmagasinée, la momie pourra activer un mécanisme.

Sphinx and the Cursed Mummy

Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

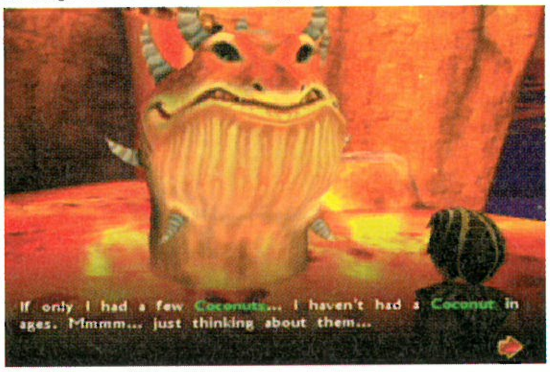
Alors que dehors il fait un froid de canard et que certaines régions de France sont sous la pluie, Eurocom nous propose un voyage rapidos dans une Égypte certes mystique, mais aussi caniculaire. Sortez vos casquettes.

Les jeux de plate-forme fourmillent dans les bacs depuis quelques mois. De toute évidence, les équipes de marketing ont décrété qu'il s'agissait d'un genre porteur en cette période de fin d'année et ses habituelles étrennes qui en découlent. Après Sony, Ubi Soft et Atari, c'est maintenant THQ qui entre dans la danse avec Sphinx and the Cursed Mummy. Développé par Eurocom, déjà responsable de l'excellent Harry Potter et la Chambre des Secrets, mais aussi des moyens Buffy: Chaos Bleeds et James Bond 007: Nightfire, le titre n'a, en termes de profondeur, rien à envier aux blockbusters déjà sortis.



Le moteur gère plutôt bien l'éclairage.

Le design des monstres est assez rigolo.



L'Égypte mystique

Vous l'aurez compris, on dirige donc Sphinx, un personnage sympa qui, comme souvent, doit sauver le monde d'un super vilain, Akhenaton. Pour cela, il sera accompagné dans sa tâche par Toutânkhamon, transformé en momie et qui, pour recouvrer son état normal, doit retrouver son âme enfermée dans une jarre. Les deux personnages sont jouables à tour de rôle. Si Sphinx est un perso tout ce qu'il y a de plus classique, avec ses doubles sauts, ses attaques et tout ce qui va avec, la momie, elle, est beaucoup plus intéressante. En effet, son statut de mort vivant fait qu'elle peut subir les pires choses sans mourir. Du coup, on se retrouve avec un personnage complètement maso qui doit utiliser ses capacités à tout encaisser pour progresser. Par exemple, pour tuer certains persos, il faudra s'immoler par le feu puis foncer sur eux. Encore mieux, pour passer à travers des barreaux, il faudra se faire aplatir comme une crêpe par une presse. Bref, les énigmes sont vraiment sympas, parfois assez difficiles il faut bien l'avouer, mais au moins cela garantit de bonnes heures de gameplay. De plus, graphiquement, on sent qu'il y a eu du boulot. Il y a zéro aliasing, et le level design est assez fameux avec ses niveaux énormes et bien détaillés. Quant aux anim', sans être géniales, elles tiennent parfaitement la route. Résultat, Sphinx a tout du jeu prometteur ; on attend maintenant le test pour savoir si cette impression reste aussi bonne sur la longueur.

Angel

en bref

TU NE DÉNIGRERAS PAS...

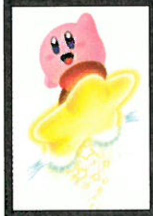
En Grèce, la liberté d'expression s'annonce particulièrement conditionnelle pour les futurs J.O. d'Athènes 2004. Porké mikolasao ? Tout simplement parce que d'après Giorgos Lianis, ministre des Sports grec : « Insulter les Jeux olympiques d'Athènes sera passible de poursuites judiciaires avec une nouvelle législation. » Rappelons que dans le même temps, une trêve pour la paix a été demandée pendant la tenue des Jeux. C'est beau l'espoir...



Télex

Attention, scandale ! Non content de vendre une vulgaire démo de GT4, histoire de faire oublier le retard de ce dernier, Sony Japan espère écouler 300 000 exemplaires de ce triste Prologue « entubatoire » ! Pour savoir si vous devez succomber, direction les Zooms. Zou !

KIRBY NEXT ADVENTURES...



C'est important de lire. Tout d'abord, ça permet de muscler ses yeux, et ensuite ça instruit. Ainsi, en parcourant le très nippon magazine *Nintendo Dream*, nous avons appris qu'un nouveau jeu Kirby devrait être prochainement dévoilé ! Avec un peu de chance, il s'agira du fameux Kirby avec connectivité GBA/GC présenté par Shigeru Miyamoto il y a, hum... plus de 2 ans maintenant...

Télex

Aruze s'apprête à ouvrir un studio dédié aux images de synthèse à Pékin, en Chine. Cette création devrait coûter 33 millions de yens (soit environ 250 000 euros).

CAPCOM GARDE LE CAP



Le célèbre développeur nippon vient de dévoiler ses plans pour la seconde moitié de l'année fiscale 2003/2004. On y apprend que 31 jeux PS2 devraient voir le jour avec un potentiel de ventes estimé à 7,6 millions d'unités. Il y aurait aussi 7 jeux Game Cube (2,2 millions d'unités), 5 titres Xbox (800 000 unités) et 9 productions Game Boy Advance (2,04 millions d'unités). Ça en fait du boulot pour la boule de cristal.

en bref

10 000 ROUBLES LE P'TIT COIN...

Cool l'ambiance dans les lycées de Taganrod, au sud de la Russie. Là-bas, lorsque vous avez envie de soulager votre délicate vessie... eh bien il faut raquer sévère ! En effet, la direction des lycées a décidé de faire payer les élèves afin de financer les réparations liées à des dégradations effectuées par les kids. Frissons... Maxi frissons...



Télex

Pour les accros aux bons vieux RPG des familles, rappelons que depuis le mois de décembre 2003, Square Enix a réédité aux États-Unis : Xenogears, Final Fantasy Chronicles, Final Fantasy Anthology et Vagrant Story pour 19,99 $ l'unité...

LA CRÈME DE LA CRÈME...

En prélude à l'excellentissime Business Pad, voici le classement des éditeurs les plus riches... aux States. Ainsi, selon une étude menée par l'agence NDP, on constate qu'Electronic Arts est toujours l'incontestable leader avec près de 20 % de parts de marché (+ 11,4 % sur un an), suivi de Nintendo à 11,8 % (+ 3 %), puis Sony à 6,9 % (+ 0,3 %) et Atari à 6,2 % (+ 1,8 %). À noter que Take 2 chute sensiblement, passant de 8,7 % de parts de marché en 2002 à 4,5 % actuellement, tandis qu'Ubi Soft grimpe de 2,6 % à 4 %. Pour être complet, sachez que Microsoft n'obtient que 2,6 % de parts de marché. La lose...



Télex

Oyez, oyez manants ! Le Central Station, interface online de la PS2, évolue ! Nouvel habillage, nouveaux menus, nouvelles options... Allez zou, filez découvrir ça. Vite...

MEGAGBA

Afin de fêter dignement les 15 ans de Megaman et d'accompagner la sortie de Megaman Battle Network 4 Red Sun/Blue Moon, Nintendo et Capcom se sont unis pour sortir une nouvelle GBA. Attention, « nouvelle » dans le sens « édition limitée ». Le pack comprend la p'tite console tunée aux couleurs bleutées du héros, en plus du jeu, au choix, version Rouge ou Bleu. Tout comme les Pokémon...



kill.switch

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

Killzone, kill.switch et même *Kill Bill*... Dis donc, en ce moment, ça en fait des trucs à tuer. Où ça nous mène la folie des hommes... On court droit à notre perte.



Tout au long de l'aventure, on passe son temps dans les fusillades.

Et hop, voilà la version jouable du jeu de shoot militaire de Namco qui arrive dans mes pognes. Alors que l'E3 nous avait laissé une impression un peu confuse, le fait d'y jouer plus calmement nous permet de donner un avis plus objectif. En fait, la grosse particularité du titre, c'est qu'il est presque entièrement basé sur l'utilisation des décors pour se mettre à couvert. En effet, bien que l'on reste dans un titre assez bourrin où les fusillades s'enchaînent, il faut constamment penser à se planquer derrière un baril, se plaquer contre un mur ou tout ce qui traîne à l'écran.







L'intérêt du gameplay : essayer de toujours rester à couvert.

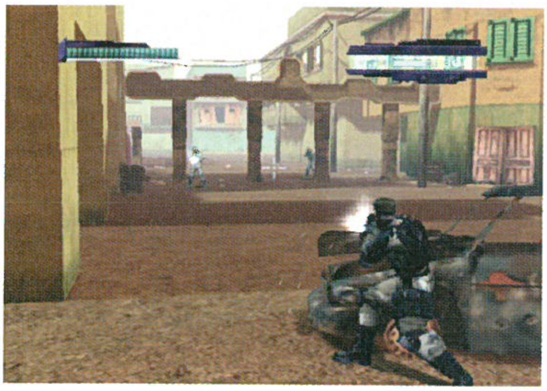


Une grenade bien utilisée, ça peut quand même rendre service.

Take cover

Du coup, Namco a inclus quelques gestes inédits bien classos qui permettent de tirer en aveugle juste en sortant les mains de son abri. Mis à part cela, on garde la palette de mouvements classiques du genre roulade, coup de crosse pour le corps à corps, etc. Côté arsenal, on dispose de huit armes ainsi que de différentes grenades qu'il faut utiliser correctement selon la situation. Concernant le scénario, on se retrouve encore avec une histoire de conspiration qui évolue au fil de la progression et qui nous donnera probablement mal à la tête. Graphiquement, les effets de lumière sont particulièrement réussis, alors qu'au contraire, les textures des différents niveaux ne sont pas top. En revanche, l'ambiance sonore est parfaite et contribue à créer une bonne atmosphère. Si l'I.A. des ennemis est vraiment carrée, on regrette néanmoins le manque de variété de ces derniers (on ne croise que trois types de soldats pendant toute l'aventure). De plus, les angles de caméra ne sont pas toujours optimaux (il arrive même que le champ de vision soit tellement pourri que l'on ne peut pas tirer), les animations subissent quelques ralentissements et la durée de vie semble un peu courte. Espérons que cela sera réglé d'ici la sortie européenne, mais bon, j'en doute étant donné que le titre est déjà dans les bacs outre-Atlantique.

Angel



Gotcha Force



Oui, ça pète de partout et c'est dynamique ; mais bof...





Le classique Jetpack qui permet d'atteindre les hauteurs.

Bizarrement, Gotcha Force me fait penser à un autre jeu Capcom, Heavy Metal : Geomatrix. Et ce n'est pas très bon signe, étant donné que c'était vraiment pourri. Même concept, à savoir des fights en arène contre des gars armés jusqu'aux dents, mais avec un petit côté Gundam en sus. Problème, les combats sont loin d'être intéressants, on passe son temps à matraquer les boutons sans vraiment se soucier du résultat. Du plus, les arènes sont bien vides côté déco et ne permettent pas des affrontements subtils. Reste aussi le mode Story, tristement pathétique, qui m'a personnellement fait verser des larmes de honte. Voilà, avec tout ça, vous aurez compris que Gotcha Force ne fait pas partie des jeux que j'attends...

Angel

Éditeur : Capcom • Machine : GameCube
Sortie en Europe : Février 2004



I-Ninja



Pendant un moment, j'ai eu le vague espoir que I-Ninja ait quelque chose à voir avec Apple. Je me disais que ça avait peut-être un rapport avec l'iPod, l'iMac, l'iBook et le reste. Ben non, rien... En fait, il s'agit d'un titre purement action dans lequel on dirige un ninja miniature. Les combats sont bien pêchus et, surtout, les phases sont variées. On peut par exemple grinder certaines surfaces, se faire des rampes en courant à fond les pastèques dans le style Sonic et même des parcours dans une boule qui font vaguement penser à Monkey Ball. Un mix de pas mal de trucs donc, qui, si l'on fait abstraction des graphismes pas très finauds (ouch l'aliasing !), peut s'avérer bien marrant. On en saura plus au moment du test...

Angel

Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Début 2004



Tiens donc, encore un qui court sur les murs.

Les phases de sprint façon montagnes russes sont marrantes.



en bref

L'HISTOIRE AVANCE...

Après les fossiles de tyrannosaures ou les mammouths congelés dans la banquise, voici une nouvelle découverte de poids pour l'archéologie mondiale : ze discovery of ze plus vieille brosse à dents of ze wooooooorld ! L'objet, enfoui sur le site d'un ancien hôpital à Minden, dans l'ouest de l'Allemagne, date d'au moins 250 ans et aurait perdu ses poils mais gardé son manche en os. Trop bien...



Télex

Microsoft ne lâchera jamais l'affaire. Ainsi, le constructeur souhaite toujours s'allouer les services de Square Enix. Toutefois, petite nouveauté, Yoshihiro Maruyama, manager général de la division Xbox Japon, a annoncé tout faire pour que la relation Square Enix/Microsoft aboutisse... sur Xbox 2 ! Suspense.

PLAYONLINE HAPPY FACE



Si c'est bien évidemment la fête au village, en ce moment c'est surtout la fête chez Square Enix. Why ? Eh bien tout simplement parce que le nombre d'inscrits sur leur portail de jeu en réseau PlayOnline vient d'atteindre les 400 000 ! L'arrivée de Final Fantasy XI sur PC aux États-Unis aurait carrément dopé le succès du titre...

Télex

Spécial online, puisque Sony USA vient d'annoncer que SOCOM II avait battu le record de connexions simultanées de son aîné. Des quelque 14 500 joueurs connectés en simultané, on est passés à 22 000 !

ONLINE IS WAR



Dans la guerre des chiffres, Sega ne voulait pas laisser trop d'avance à Square Enix. Ainsi, alors que Square annonce 400 000 inscrits sur PlayOnline, Sega surenchérit en précisant que 600 000 joueurs sont inscrits à Phantasy Star Online dans le monde. Bien évidemment, ce total prend en compte toutes les versions (DC, GC, Xbox et PC). Qui a dit que le online sur console n'intéressait personne ?...

Ça devient routinier, un jeu James Bond sort tous les ans, qu'il soit adapté d'un film ou non. Cependant, la licence bénéficie toujours d'un bon traitement qui rend les titres intéressants. Quitte ou Double ne déroge pas à la règle.



Parmi les gadgets de James, cette araignée mécanique lui permet d'atteindre des endroits bien planqués.

James Bond 007 Quitte ou Double

Éditeur : Electronic Arts
Machines : PS2, Xbox et GC
Sortie en Europe : 19 février 2004

James est de retour avec son costard à plus d'une brique et son verre de vodka martini. Bien qu'il n'y ait pas de nouveau film prévu (pour le moment, hein, mais ça ne devrait pas tarder je pense…), il revient dans un jeu qui, même s'il n'est pas basé sur une œuvre cinématographique, bénéficie d'une approche ultra travaillée. Le scénario, pour commencer, est comme d'habitude assez chiadé. Les doublages ont également la classe et le rôle de Jaaaaaaames est assuré par Brosnan himself. On retrouve même une James Bond girl en la personne de Mya, une chanteuse paraît-il talentueuse, et qui, du coup, s'occupe aussi du thème principal… La classe quoi.

Melting-pot numérique

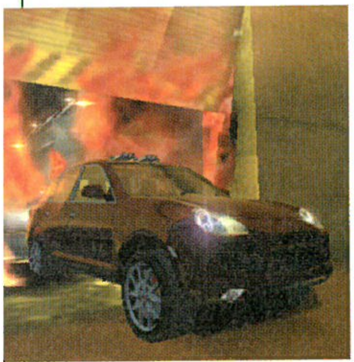
Le jeu en lui-même suit la tendance du moment, à savoir un fourre-tout de différents gameplay. En effet, outre les scènes de combat pur où l'on enchaîne des gunfights intenses avec des balles qui fusent de tous les côtés, on retrouve aussi, entre autres, de l'infiltration. Cette dernière n'est pas très finaude, certes (en tout cas, on est loin des classiques du genre), mais les corps à corps sont bien ficelés. Bien évidemment, le tout est accompagné des typiques gadgets de Q qui font le succès de la saga. En plus des classiques grappins et autres montres à multiples fuseaux horaires, on possède par exemple une araignée mécanique que l'on dirige au stick et qui permet de débloquer des situations en atteignant des endroits improbables ou tout simplement en explosant. Vraiment rigolo. Ensuite,

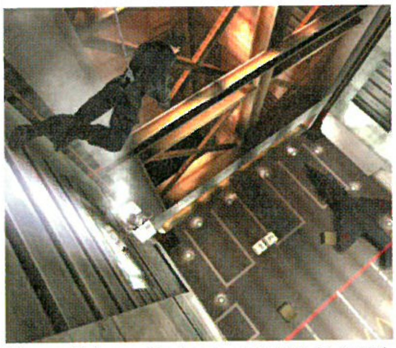


Un des méchants s'appelle Jean Le Rouge… Un Français probablement communiste… Supeeeer.

on a droit à de multiples scènes avec des véhicules du genre voiture, moto, hélicoptère et même un tank. Ces scènes, bien qu'inégales en termes de qualité, permettent de varier agréablement le gameplay. Graphiquement, c'est franchement beau, notamment sur la Xbox qui profite bien de son bump-mapping. Néanmoins, si tout se présente pour le mieux pour l'instant, il reste un doute concernant la maniabilité, un peu faiblarde à cause d'une configuration des boutons vraiment pas top. À suivre donc, et de près…

Angel





Que serait James Bond sans une scène en rappel.

Requin fait son retour… Et moi qui pensais qu'il était mort dans Moonraker.



en bref

LE FABULEUX DESTIN DE TYANNA MADSEN

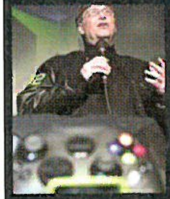
Le p'tit bout de chou est à peine âgé de 6 ans, mais il est déjà une baby girl qui en veut. Tout simplement car la petite Américaine de 28 kg vient d'être sacrée plus jeune championne d'haltérophilie du monde. Lors de son 3e essai, Tyanna aurait ainsi soulevé une barre de 45 kilos… soit presque 2 fois son poids ! Maaa zééé zoupèèèère…



Télex

Hisao Oguchi, président de Sega, est comme ça. Lors de la dernière réunion des actionnaires du groupe, le big boss aurait annoncé qu'un jeu online massivement multijoueur supra génial de la mort sortirait à la fin de l'année fiscale au Japon et en Chine… Patience…

ZE NEWS OF ZE MONTH !



D'après le magazine anglais *Computer and Video Games*, Microsoft s'apprêterait à prendre tous ses concurrents à contre-pied en dévoilant prochainement la Xbox 2 ! Une date aurait même été fixée puisqu'il s'agirait d'une annonce lors de la future Game Developper's Conference qui se déroulera du 22 au 26 mars prochain en Californie ! Les specs et des démos techniques seraient alors présentées… tandis que la console serait officiellement annoncée à l'E3 2004. C'est chaud, c'est chaud…

Télex

Après l'excellent test du mois dernier, sachez juste, hop, comme ça, que Forbidden Siren, le survival/horror de Sony, sortira bien en Europe. Youpi, c'est en mars 2004 que ça s'passera, bien là, tranquille…

SONY NE TIRE PAS LA SIREN…

… bien au contraire. Après avoir écoulé plus de 100 000 exemplaires de Forbidden Siren sur l'archipel nippon, Sony Computer Entertainment Japan est tout sourire. En effet, le développeur avait misé sur des ventes moins conséquentes pour son titre d'horreur bien flippant. Du coup, des rumeurs évoquent la mise en chantier éventuelle d'une suite.



en bref

SACRÉ NEMO...

Il fallait s'y attendre, suite au succès du dernier dessin animé de Walt Disney, *Le Monde de Nemo*, les petits poissons colorés des récifs de Vanuatu, archipel d'Océanie, sont menacés de disparition en raison d'une forte augmentation de la demande de poissons d'aquarium. Quant à *Matrix Revolutions*, il se vautre méchamment aux States, oui, ça n'a aucun rapport, mais ça fi pléésir...



Télex

En 2006, Sony Corporation opérera sa réorganisation en divisant son activité en trois compagnies distinctes : Electronic Hardware Maker (la PlayStation, la hi-fi), Content Producer (films, jeux vidéo, musique) et Financial Company (les sousous).

TOUT SIMPLEMENT SURRÉALISTE

Chez Surreal Software, on ne doute de rien. Ainsi, après avoir développé les chefs-d'œuvre que sont The Suffering et Lord of the Ring: Fellowship of the Ring, on ne se gêne pas pour apprendre, à qui veut l'entendre, que le ch'tit développeur venait de commencer la production de jeux PSP et PlayStation 3. Oui, la « PS3 », celle-là même dont personne ne sait encore rien. Enfin si peu...

SURREAL SOFTWARE

Télex

Vous avez le rythme dans la peau ? Pas de problème. Toujours sur la brèche, Konami devrait sortir son Beatmania II DX 7th Style dans le courant de l'année 2004 au Japon. Et là, oui, ça vous fait triper. Funky style...

SONT OÙ LES RPG GC ?



Vous n'en pouvez plus d'attendre des RPG com-pré-hen-si-bles sur GC ? Comme je peux vous comprendre. Si ce genre de productions sort au Japon, les versions occidentales se font cruellement attendre. Pour ceux que ça peut rassurer, et à défaut de date européenne, sachez que Final Fantasy Crystal Chronicles sortira le 9 février 2004 aux Zétas-Zunis. Freeloader powa...

Obscure


Tiens, j'en connais un qui va devoir user de ses jambes d'ici peu...


On se déplace toujours en binôme... À moins que vous ne soyez le seul survivant.


La réalisation s'annonce assez sympa.

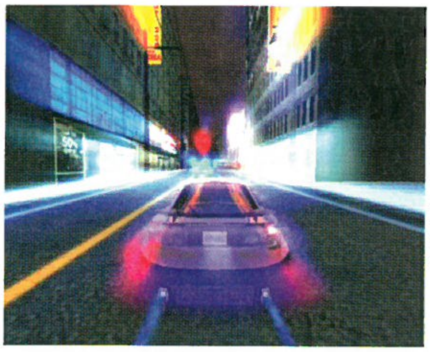
Suite à une petite visite de MC2, nous avons enfin pu jeter un œil sur Obscure. Nos lecteurs les plus assidus se souviennent peut-être du pitch, mais un petit rappel des faits s'impose. Concrètement, il s'agit d'un Survival Horror placé dans un univers très « teenager ». L'action se situe dans un grand campus américain, alors que d'étranges disparitions d'élèves commencent à faire parler d'elles. Vous n'incarnerez pas un héros, mais plusieurs : tout un groupe d'ados qui décident d'enquêter sur le phénomène. Le gameplay s'annonce original, puisque chacun des personnages que vous choisirez d'incarner possède ses forces et faiblesses. L'un d'eux est par exemple super bon en crochetage, le sportif court plus vite que ses amis, la première de la classe est super futée et donne des indices pour progresser, le journaleux du bahut voit immédiatement les objets importants en entrant dans une pièce... Vous progresserez ainsi en binôme, votre compagnon étant dirigé par l'I.A. (un mode 2 joueurs est aussi à l'étude). Bref, ça s'annonce sympa... et bien réalisé qui plus est.

Julo

Éditeur : MC2 • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2004

RPM Tuning


Le gameplay s'inspire plus d'un Midnight Club que d'un Need For Speed Underground.


Comme dans Need For Speed Underground, les turbos sont accompagnés d'effets spéciaux.

Les caisses sont plutôt bien modélisées et « tunables » à souhait.



Après un rapide premier contact à l'E3, nous avons enfin eu l'occasion de mettre la main sur une version jouable bien avancée de RPM Tuning. Comme nous vous l'annoncions cet été, nos amis du nord de la France devraient jubiler face à tant de possibilités de tuning. Vous aurez accès à une véritable pléthore de pièces (carrosserie et mécanique), d'autocollants... Il y a même différents choix pour la sono ! Bref, nous aurons sûrement là ce qui se fait de plus complet dans le genre. Concernant le gameplay, vous passerez la plupart du temps dans le mode Carrière, qui s'articule autour d'un véritable scénario, scènes cinématiques à l'appui... TOCA Race Driver a décidément marqué les esprits. Vous devrez ainsi participer à une série d'objectifs de plus en plus difficiles (un peu à la Midnight Club), pour gagner plein de thunes et améliorer à chaque fois votre bolide. La jouabilité s'annonce assez sympa, notamment grâce à la touche de « risque », qui permet d'appuyer un peu plus les coups de volant (pratique pour slalomer dans la circulation). RPM Tuning risque de souffrir face à la concurrence, mais les fans de tuning peuvent tout de même le surveiller...

Julo

Éditeur : MC2 • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin février 2004

Goblin Commander Unleash the Horde

Après avoir quitté Blizzard, quelques développeurs sans foi ni loi ont décidé de démocratiser le RTS en le rendant enfin accessible aux joueurs console. Ainsi est né Goblin Commander : Unleash the Horde, le premier Action / RTS souhaitant mêler les influences tout en évitant l'indigestion. Dans les faits, l'aventure vous permet de diriger des petites escouades... mais aussi de prendre le contrôle total d'un personnage. Lors de ces phases, le jeu bascule en vue à la troisième personne et le gameplay devient plus direct. À noter aussi que chacun des 5 clans possède une tourelle de défense et un Titan, créature gigantesque aux pouvoirs phénoménaux. Pour le reste, la campagne solo comprend 17 niveaux techniquement un peu faiblards et « ludiquement » furieusement bourrins. À ce titre, le décor s'avère assez interactif... comprenez qu'on peut détruire à tout va. Pour le moment, les graphismes ternes et le gameplay bâtard ne permettaient pas une immersion de bon aloi. Impressions mitigées donc... pour le moment.

Gollum

Éditeur : Jaleco • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Février 2004



Les Titans possèdent une redoutable puissance. Bien l'exploiter reste primordial.



Diriger vos troupes ne nécessite pas d'avoir fait Sciences Po. Un bon point pour les bourrins.

Armed & Dangerous

À l'heure où le monde a besoin de finesse, de bébés rieurs aux petites joues bien roses et de fleurs au bout des canons, LucasArts édite Armed & Dangerous. La version jouable nous a permis de vérifier que l'action est constante avec des fusillades de tous les côtés et des explosions dans tous les sens. De plus, les armes sont assez originales, comme le fusil anti-gravitationnel ou le lance-requin qui bouffe tout sur son passage. À noter que l'humour est omniprésent et que les blagues fusent. En revanche, ça reste du shoot assez basique. C'est assez répétitif et la prise en main n'est pas super top non plus. Quant à la partie graphique, si les explosions sont réussies, les décors sont, eux, assez creux.

Angel

Éditeur : LucasArts • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Février 2004



Les boss sont bien balèzes visuellement. À l'ancienne...





Une des armes les plus étranges : le lance-requin !

en bref

LE GANG DES MONKEYS !

Fin novembre, dans la nuit noire et obscure, des centaines de singes chassés de leur habitat par la déforestation ont envahi un village du centre de l'île de Java et détruit des plantations pour chercher de la nourriture. Pour les habitants de Kapuharjo, le village attaqué, il n'est pas question de se défendre. Les villageois craignant la vengeance mystique des primates. Ouchi mama...



Télex

Masatsuka Saeki, vice-président de Sony Computer Entertainment, a annoncé qu'au cours de la période précédant Noël, les ventes japonaises de PS2 avaient progressé de 193 %. Un engouement lié à la récente baisse de prix...

LA GAMECUBE ONLINE !!!

Lorsque ça ne plante pas, l'informatique, c'est magique... et pas uniquement parce que ça rime. En effet, des bidouilleurs fous ont réussi l'impossible : grâce au logiciel Warp Pipe, Kirby Air Ride, Mario Kart : Double Dash !! et 1080° Avalanche peuvent être joués ON-LI-NE ! Histoire de faire les choses bien, les possesseurs de GC PAL et NTSC pourront s'affronter sans « soucaïe ». Bien évidemment, il vous faut un adaptateur Broadband et suivre les manips expliquées sur le site www.warppire.com. Et là, ça baboule pas mal...



Télex

Histoire de ne pas trop gaspiller ses sousous, Namco a finalement décidé d'annuler les plans de construction de son nouveau centre d'attractions. Initialement, rien que l'achat du terrain devait coûter la bagatelle de 70 millions d'euros...

L'EYETOY EN MET PLEIN LES YEUX !

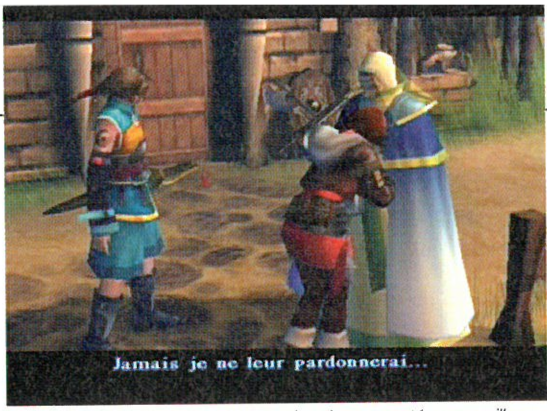


Devant le succès ounternazional de l'EyeToy : Play, l'usine Nam Tai, qui confectionne les caméras USB pour le compte de Sony, a dû sensiblement revoir sa cadence de fabrication à la hausse. Ainsi, ces dernières semaines, on est passés de 50 000 unités par mois à... 750 000 exemplaires ! C'est le rush mec, le rush !


Des jeux
Ambiance
OteraGame, animateur officiel
de vos longues soirées d'hiver
PlayStation 2
DESTRUCTION DERBY
PlayStation 2
SONIC HEROES
SEGA
GAMECUBE
Les SIMS PERMIS DE SORTIR
GAMECUBE
ROGUE OPS
Si vous voulez nous rejoindre :
contactez ARNAUD au 06 64 03 42 66 ou par mail : 2ard@wanadoo.fr
Le Temple du Jeu Video
OteraGame
BEAUVAIS (60)
C.C. du Franc Marché
Tél. 03 44 11 48 10
PARIS (75 - 18e)
113, rue Damrémont
Tél. 01 46 06 10 50
MONTDIDIER (80)
27, rue Albert 1er
Tél. 03 22 78 13 91
AMIENS (80)
Place de l'Hôtel de Ville
Tél. 03 22 71 00 24

Made in Europe

La série Arc (The Lad) tente une incursion en Europe avec ce quatrième opus. Au programme : quelques menus changements, un système de combat assez spécial et quelques déceptions...



Khard souhaite venger les siens et protéger son village... Il veut bousiller du Deimos !

Arc Le Clan des Deimos

Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

Darc, l'alter ego de Khard, est moitié homme, moitié Deimos... Renié par les siens et détestant les humains, il ne sait où trouver son destin.



Le premier épisode d'Arc The Lad date des tout débuts de l'ère PlayStation, période durant laquelle Sony aurait vendu père et mère pour avoir un bon RPG sur sa console. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts comme on dit... Avec nos amis les Final Fantasy et autre Suikoden, on a eu le temps d'oublier cette triste période de disette (enfin disette, tout du moins pour ceux qui n'avaient pas choisi la Saturn). Bref, je m'égare, tout ça pour dire que cette très inégale série tente de revenir sur le devant de la scène, avec un quatrième opus qui prône le changement... Oui, le changement mesdames et messieurs, d'ailleurs il sort en Europe : c'est un événement en soi ! Ainsi, halte à la représentation 16 bits toute mignonne, au classicisme général et aux combats convenus, Môôôssieur Arc sort les grands moyens, met les petits plats dans les grands et refond tout. Les personnages sont grands et proportionnés, le scénario est mélancolique à souhait, servi par des cinématiques fréquentes et même des doublages en combat. Incroyable.



Certains décors restent jolis...





Ange ou démon ?

Nos premières impressions de jeu, après avoir passé quelques heures en compagnie de la version preview, sont franchement mitigées. D'un côté, il faut avouer que l'histoire s'annonce intéressante. Les humains et les Deimos se battent pour le contrôle des « Pierres des Esprits », que les uns utilisent en tant que source d'énergie tandis que les autres en tirent leur magie. Le développement du scénario est assez intéressant, puisque vous incarnerez successivement, de chapitre en chapitre, un humain révolté par les attaques Deimos sur son village, puis un mi-homme mi-Deimos, reniant ses origines à moitié humaines mais tout de même rejeté par les siens. Sympa. Entraînant même... Dommage que tout soit gâché par un rythme des plus frustrants ! Les combats, effroyablement lents et pénibles, en sont les principaux responsables, tandis que les doublages français – complètement foireux – en rajoutent volontiers une couche, à longueur de temps... Bref, espérons que les qualités de ce nouvel Arc fassent progressivement oublier ses défauts, ou encore mieux que les combats deviennent plus réjouissants après les premières heures de jeu...

Julo

en bref

ÇA DÉCHIRE... À MORT

Dans la catégorie « les concours débiles, voire glauques », le gérant d'un magasin de Volgodonsk, dans le sud de la Russie, a été inculpé d'homicide volontaire après la mort du gagnant d'un concours de vodka dont le premier prix était dix litres de ce doux breuvage. Le gars aurait tout de même englouti 3 bouteilles de 50 cl avant de dire bonjour à Saint-Pierre 20 minutes plus tard...



Télex

Rien que pour le Japon, Capcom pense pouvoir écouler 700 000 exemplaires d'Onimusha 3 et 500 000 de Biohazard Outbreak. Pour plus de précisions sur le reste des prévisions, see you page 26 !

FINAL FANTASY ON THE MIC !



Attention amis mélomanes, voici Zi brève qui va illuminer vos lifes pour toujours ! En effet, Square Enix et AOL viennent de passer un accord donnant naissance à une station de radio Internet dédiée à l'univers musical de Final Fantasy (radio.netscape.com) ! Ça a commencé fin novembre et ça durera jusqu'en avril 2004. Le pied ultime ! Aaaaaah Nobuo...

Télex

D'ici la fin 2004, Microsoft Japan souhaiterait voir le nombre de ses inscrits au Xbox Live passer de 30 000 à 100 000 joueurs ! Actuellement, au Japon, seuls 7 % des possesseurs de Xbox se connectent au Live.

NAMCO IS ON FIRE...

Les troubles financiers semblent résolument s'estomper du côté de Namco. Ainsi, le développeur nippon vient de publier des résultats financiers plus qu'encourageants pour son premier semestre 2003. Les ventes seraient en hausse de 14 %, tandis que les profits auraient carrément bondi de 180 % pour atteindre 3,7 milliards de yens (environ 30 millions d'euros). El successidad s'explique par le carton ounternazional de Soul Calibur II et du jeu Taiko no Tatsujin (jeu de tambours) au Japon.



en bref

JURE SUR LE DENTIFRICE !

À Helsinki, la justice a les dents bien blanches. Oui, oui. Ainsi, Leena Pettinen, une juge finlandaise au sourire ultra bright, a dirigé des débats en état d'ébriété... Mais coup de théâtre, elle s'est défendue en déclarant que le résultat de l'alcootest avait été faussé par le fait qu'elle ne s'était pas brossé les dents le matin. Angeeeel ???



Télex

Nintendo vient de nommer Reginald Fils-Aime vice-président des ventes et du marketing pour l'Amérique du Nord et latine. This new guy was the previous senior vice president of marketing for MTV networks. Capice ?

LE XBOX LIVE S'EMBOURGEOISE



Après la période d'euphorie utopique, période faste où le Xbox Live offrait monts et merveilles gratos..., la vérité capitaliste vient soudainement de reprendre ses droits aux États-Unis. En effet, Microsoft vient d'annoncer que certains titres verraient leur contenu téléchargeable devenir payant. Après Dance Dance Revolution UltraMix, c'est au tour de MechAssault de passer à la moulinette des dollars sonnants et verdoyants. À qui le tour ?

Télex

Yoichi Wada, président de Square Enix, a déclaré : « La PSP sera vraiment unique. Elle ne s'inscrit pas en compétition directe avec la GBA, les jeux resteront différents. » Quant à une annonce d'un titre Square Enix sur PSP, nope, motus pour le moment...

PASSEZ ONLINE POUR 1 EURO !

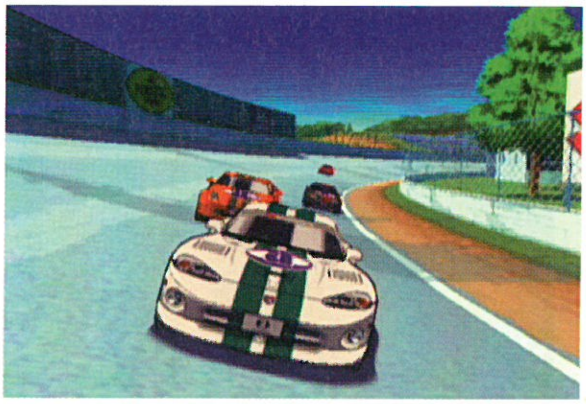
Sony lance une courte opération pour booster le nombre de joueurs online sur PS2. Depuis le 9 décembre et jusqu'au 15 janvier, pour l'achat d'une PlayStation 2 toute neuve (hors packs spéciaux) vous aurez ainsi le bonheur de pouvoir profiter d'un adaptateur réseau pour la modique somme de... 1 euro supplémentaire ! Ouaip', un peu comme l'air climatisé sur certains modèles de bagnoles... Y a pas à dire, ils sont trop balèzes au marketing chez Sony !



Made in Europe

Auto Modellista U.S. - Tuned

XBOX





Ça glisse déjà beaucoup, alors je ne vous raconte pas sous la pluie.

Et hop, une Viper en cel shading.



Le rendu dessin animé n'est pas déplaisant.

Ce qu'il y a de bien avec le cel shading, c'est qu'on ne voit pas les différences entre les consoles. Tenez, là par exemple, aucune distinction visible entre les versions PS2, GC et Xbox d'Auto Modellista sur le plan graphique. Le jeu de voitures de Capcom s'annonce donc aussi joliment réalisé, avec des couleurs chatoyantes et une sensation de vitesse sympa, même si l'effet de surprise est passé. Dans notre preview, les voitures réagissent toujours à la manière d'objets glissants qu'on hésite à ramasser dans les douches communes... bref, des savonnettes. Le gros avantage de cet opus Xbox réside dans les possibilités Xbox Live, laissant le loisir à 8 joueurs de se tirer la bourre avec des voitures « tunées » à souhait. Need For Speed Underground doit-il trembler pour autant ? J'en doute...

Plume

Éditeur : Capcom • Machine : Xbox
Sortie en Europe : 1er trimestre 2004

Disney's Hide and Sneak





Mickey et Minnie s'essaient à l'infiltration. Le système de « Trick » suggère au jeune joueur une planque dans laquelle ils pourront aller.

Il faut toujours qu'elle se mette dans des situations pas possibles cette Minnie ! Le séant à peine posé sur un champignon, et la voilà qui se fait enlever par des martiens ! Du coup, Mickey va une nouvelle fois devoir affronter tout plein d'obstacles, d'épreuves et de puzzles pour retrouver sa belle. Le gameplay va tenter d'inculquer les joies de la furtivité aux plus jeunes joueurs. Grâce au système de « Trick », l'action sera ralentie et un choix de cachette va être suggéré. On appuie sur le bouton et on observe Mickey faire ses « tricks » et se planquer en effectuant des pirouettes. On pourra choisir d'incarner Minnie, qui devra donc dans ce cas délivrer Mickey et enchaîner des figures aériennes, marcher sur les murs et se la jouer Matrix style. Ça change un peu de la plate-forme classique !

Karine

Éditeur : Capcom • Machine : GameCube
Sortie en Europe : Printemps 2004



Il sera possible d'incarner Mickey ou Minnie, sur une trentaine de niveaux. Super.

Downhill Domination

Lorsqu'on reçoit des titres comme Downhill Domination, mon passé de rider BMX resurgit. Sauf que là, il ne s'agit pas d'enchaîner les « double peg grind » et autre « seat grab »... Ici, il faut dévaler les montagnes à VTT à fond les gamelles. But du jeu : arriver le premier. Pour cela, tous les moyens sont bons : quitter les sentiers pour se faufiler entre les arbres et les buissons, et accessoirement tabasser ceux qui vous barrent la route. Le tout en enchaînant les tricks pendant les sauts. Du coup, les descentes sont très pêchues et on peut effectivement aller plus ou moins où l'on veut. Niveau tolérance, on peut effectuer des mouvements brusques et des réceptions plus que hasardeuses sans se ramasser le guidon dans les dents. Certains apprécieront, d'autres moins. Techniquement, il faut noter que ça aliase de partout et que les anim', ben elles sont pas top.

Angel

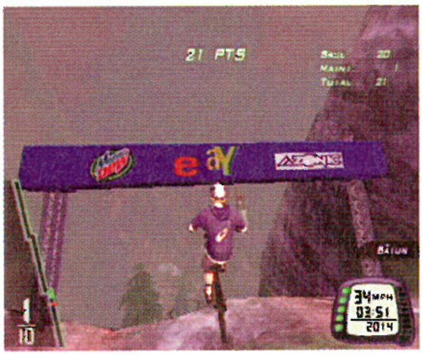
Éditeur : Codemasters • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004



Pendant les sauts, il faut enchaîner les figures. À fond même !

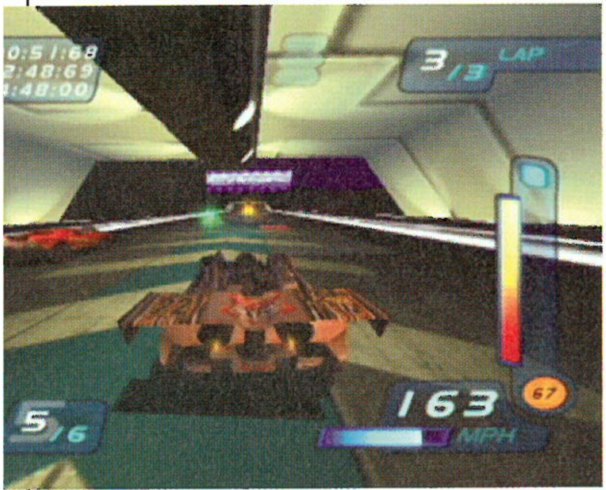


La descente extrême : en plein orage avec les arbustes qui brûlent... Ouais, c'est bon ça !



La pub dans les jeux vidéo, un autre moyen de se faire du blé pour les éditeurs.

Hot Wheels World Race



Mine de rien, Hot Wheels n'est pas aussi pourri qu'on pourrait le croire... Tout d'abord, la conduite n'est pas si évidente que ça. Bien sûr, il ne faut pas croire que l'on touche à la simulation, mais au moins il faut ralentir dans les virages et même jouer du frein à main. En revanche, de là à dire qu'il s'agira d'un grand jeu, il y a un grand pas que je ne franchirai pas. En effet, les courses manquent sérieusement de pêche, les concurrents ne possèdent pas d'I.A. et le système de tricks pendant les sauts ne présente pas d'intérêt. Les circuits, pourtant pourvus de nombreux sauts et turbos, ne laissent pas un grand souvenir. Et pour améliorer le tout, les graphismes ne sont pas du tout finauds. Côté sélection des voitures, on se retrouve aussi avec tous les clichés ringards qui nous font honte... Bref, on attend le test impatiemment pour pouvoir danser la gigue autour du CD.

Angel

Éditeur : THQ • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

Certaines voitures ont un pseudo design futuriste qui fait bien tiep.



Les cascades ne sont hélas pas géniales.



Les anneaux permettent d'augmenter la sacro-sainte jauge de turbo.

en bref

ET MERDE, ENCORE EN RETARD...

Qui a dit que les trains n'arrivaient jamais à l'heure ? En tout cas, en Suisse, patrie de la précision horlogère, le trafic ferroviaire a été récemment interrompu à cause des actions de deux petits plaisantins de 13 et 14 ans. Ces derniers avaient déposé des centaines de sacs ramasse-crottes sur la ligne électrique alimentant les locomotives. Et bien sûr ça a mis une sacrée merde...



Télex

Selon une étude menée par le groupe Gfk, près de 50 jeux vidéo seraient vendus par minute en France ! Plus de 25 millions de jeux auraient ainsi trouvé preneur en un an ! Qui a dit que les jeux vidéo n'intéressaient personne ?

SACRÉ YU...



Décidément, l'E3 2004 s'annonce monstrueux. Après les annonces concernant les consoles « next gen », la surprise pourrait aussi bien venir de Yu Suzuki, père de Shenmue. En effet, le créateur a déclaré préparer plusieurs grosses annonces pour le mois de mai 2004. Depuis, Julo n'en dort plus et psalmodie des « Shennnnmuuuee, oooh Sheeeenmuue 3 ! » toute la journée. Le lourd...

Télex

Exceptionnel ! Suite à la baisse de prix de la Xbox au Japon, la console a vu ses ventes grimper de manière significative pour la première fois depuis des mois ! Bon, ça reste nettement sous la barre des 10 000 consoles par semaine, mais l'effort est à noter...

BYE BYE DIGICUBE...

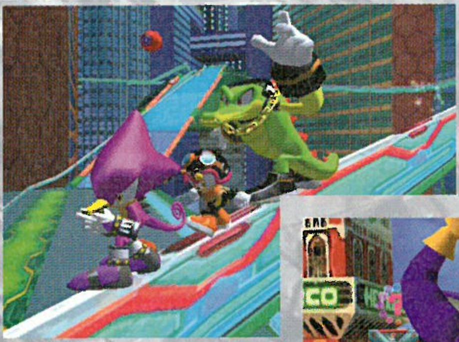
Triste est la vie. Après nous avoir assuré la distribution de centaines d'albums de zik made in Square, Digicube ferme ses portes, terrassé par la banqueroute ! Le groupe, initialement créé par Square pour assurer la commercialisation de ses « goods », accuserait 9,5 milliards de yens de dette (environ 73 millions d'euros) ! Le report de Final Fantasy XII aurait été, à lui seul, responsable de 50 % des pertes de cette année. Sniff...



For eyes only

Tiens, encore une rubrique qui fait son retour. Une résurrection qui a lieu en plein début d'année. Faut-il y voir un quelconque sens ésotérique, une vision prophétique du monde de demain ? Ma foi, pourquoi pas... Allez, juste pour les yeux, des images fraîches de jeux triés sur le volet.

Sonic Heroes • Éditeur : Sega • Machines : GameCube, PlayStation 2 et Xbox • Sortie en Europe : Février 2004



Le grind est devenu une tradition dans les Sonic.



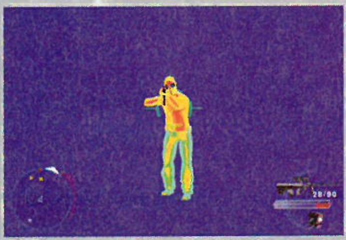
J'avoue, c'est mon équipe favorite. Les personnages sont tous plus relous les uns que les autres.

Sonic, Tails et Knuckles, la Sonic Team est au complet.



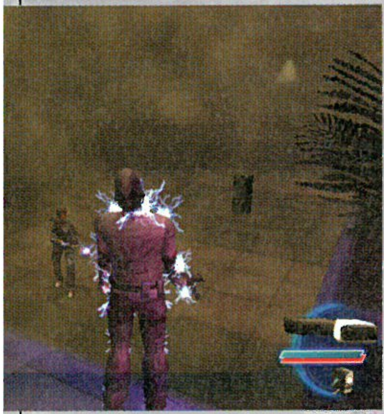
Syphon Filter : The Omega Strain • Éditeur : Sony C.E. • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Février 2004







Le transport de corps est devenu un incontournable dans les jeux de combat.



Bien sûr, le taser est toujours là et son effet est plus classe que jamais.



C'est vrai que les décors ne sont pas toujours top, mais au moins l'action est au rendez-vous.

Fable • Éditeur : Microsoft Machine : Xbox Sortie en Europe : 2e trimestre 2004

J'en connais quelques-uns qui prient pour que le système de combat soit réussi.



Avant de choper une armure comme celle-là, il va falloir, à mon avis, méchamment galérer.



Donkey Konga • Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie en Europe : N.C.



Donkey Kong vient de trouver un baril magique. Incroyable !



Dans ce mini-jeu, il faut grimper aux lianes. Super étonnant pour un gorille !

R-Type Final • Éditeur : Metro 3D • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

Dans la plus pure tradition des R-Type, on retrouve les modules qui viennent se greffer au vaisseau.



Shoot'em up oblige, les tirs remplissent quasiment l'écran.







R-Type ou Robotech, à vous de choisir.

Forbidden Siren • Éditeur : Sony C.E. • Machine : PlayStation 2 • Sortie en Europe : Mars 2004

Des vitres brisées, une maison en bois, une nana à quatre pattes... Bon, ben ça y est, je flippe.





Les décors sont étonnamment bien chiadés. L'ambiance, forcément, est extraordinaire.

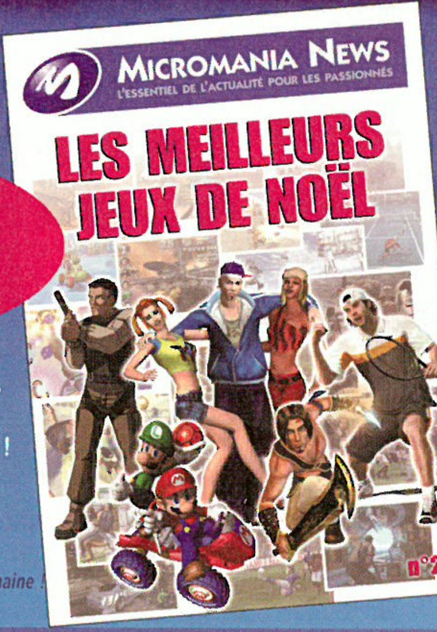


Venez découvrir les packs de Noël et

La console PlayStation®2 et sa manette
+ le jeu Eye Toy + 1 caméra

La console PlayStation®2 et sa manette
+ le jeu Prince of Persia "Les Sables du Temps"





Gratuit*
avec la Mégacarte
*Offre valable dans la limite des stocks disponibles

La MÉGACARTE : C'est la carte de fidélité Micromania.
Elle est GRATUITE avec le premier achat.
N'hésitez pas à la réclamer à vos Conseillers de vente !

Grâce à votre Mégacarte, venez chercher **gratuitement*** dans votre Micromania le **MICROMANIA NEWS N°2**, numéro spécial guide d'achat de fin d'année.

- 32 pages format A4, 44 jeux traités, toutes les plates-formes (consoles de salon, PC, GBA...)

Micromania a sélectionné pour vous les meilleurs jeux dans ce **MICROMANIA NEWS N°2**, *pour vous aider dans votre choix de jeux.*

RE-7

Découvrez RE-7 le magazine de toute l'actualité de jeu vidéo sur CANAL J. Deux rendez-vous par semaine ! Le samedi et le dimanche à 13 h 40

*Écoutez l'**ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

AVEC funradio

PARIS

5 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

5 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

5 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

5 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

5 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

5 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

6 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

7 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

7 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

7 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

7 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

7 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

7 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

7 MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 64 13 96 81

8 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

8 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

8 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 53

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 98

PROVINCE

06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE
Tél. 04 92 29 10 37

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 12

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 92

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

64 MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 98

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PON
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36



C'EST UN FAIT, LE TITRE FASCINE. TENDEZ L'OREILLE ET VOUS L'ENTENDREZ : CE BOURDONNEMENT DISTAN, C'EST L'ÉCHO DE SA COMMUNAUTÉ. ANIMAL CROSSING FAIT CONTRE MAUVAISE FORTUNE BON CŒUR. ON LUI REFUSE LES HONNEURS D'UNE SORTIE EUROPÉENNE ? IL PREND LES CHEMINS DE TRAVERSE, S'INSTALLE SUR LE NET ET RASSEMBLE UNE FOULE D'ADMIRATEURS DÉVOUÉS. BOUCHE À OREILLE ? MON ŒIL ! ANIMAL CROSSING VIENT VOUS TROUVER, TOUT SEUL. SI VOUS VOUS LAISSEZ FAIRE, IL SERA TROP TARD. ÇA PEUT ARRIVER N'IMPORTE QUAND. PAR EXEMPLE EN…

par Tristan

Ménage à trois

Juillet

Il est des preuves d'amour qui n'ont pas l'impact escompté. À ce titre, le joueur bravant les averses automnales et son découvert bancaire pour offrir un jeu vidéo à sa chère et tendre risque, la plupart du temps, une incompréhension gênée. C'est bien triste en vérité : sachez, mesdemoiselles, que l'achat d'un jeu ne dissimule aucune machination salace ! Dénué de mauvaise pensée, c'est au contraire un acte pur, désintéressé, la petite preuve d'amour discrète et maladroite d'un homme désireux de partager sa passion. Oh, bien sûr, on en trouvera des rombières dénonçant un opportunisme sournois. Quoi !? Mon Bust a Move 4, un cheval de Troie destiné à vous convertir !? L'espoir de contrer vos remarques incessantes quand je fais la sourde oreille, perdu dans une partie !? Allons, allons. On n'offre pas des jeux pour apaiser sa culpabilité. On les offre en premier lieu par bêtise masculine. Incapable de considérer la psyché de sa promise comme autre chose qu'un puits à niaiseries pastel, le mâle opère le plus basique des calculs pour sélectionner l'œuvre-choc :
Fruit + animal mignon + couleurs qui pètent = absolu féminin.



Pourvue de critères si dérisoires, la boîte d'Animal Crossing m'apparut comme une révélation. Une bâtisse engageante, un canard pataud affublé d'un t-shirt, l'intrigante statuette d'un Gyroid en guise de majordome… Lassé de me cantonner aux puzzle-games, je m'emparai du jeu et traçai ma route vers le bonheur conjugal.

Animal Crossing aurait pu être accueilli avec suspicion. Il n'est pas rare de voir le cadeau comme une caution, comme un magazine féminin dont l'accroche nous fait de l'œil et qu'on bouquine à toute vitesse dans le métro, avant de le jeter dédaigneusement sur la table du salon avec cet air de ne pas y toucher : « Tiens, j'ai pris ça **pour toi.** » Tels furent mes premiers mots en offrant Animal Crossing à Lala :
« Tiens, j'ai pris ça **pour toi**. »

Elle le déballa avec enthousiasme. Prétextant une lecture assidue, mes yeux restaient rivés à l'écran tandis que Lala, son avatar, faisait ses premiers pas dans « Irvin », sa ville d'Animal Crossing. Un tutorial discret l'invitait à rencontrer ses habitants, de Chuck, l'élan renfrogné, à Cashmere, la brebis précieuse. De longues séquences de jeu suivirent, chacun de nous s'amusant à composer de nouvelles mélodies pour le thème principal du jeu, à chasser les insectes, à envoyer des cadeaux aux sympathiques villageois par le biais d'un système postal incroyablement efficace. Aujourd'hui, Irvin a vu passer de nombreux animaux, chacun doté d'un caractère propre : nul ne sait si c'est la magie des développeurs ou notre besoin d'y croire qui les rend si uniques. Qu'ils soient colériques ou avenants, aigris ou accueillants, les combinaisons entre leur apparence physique et leur personnalité sont si vastes qu'il est pratiquement impossible d'obtenir deux fois le même personnage.
Une semaine passa et Lala se nouait d'amitié avec Chuck, qui se révélait finalement comme un bon élan un peu bourru, dissimulant un cœur d'or sous des abords rustauds.
Charmé par ce petit éden virtuel, j'emménageai sur le champ.



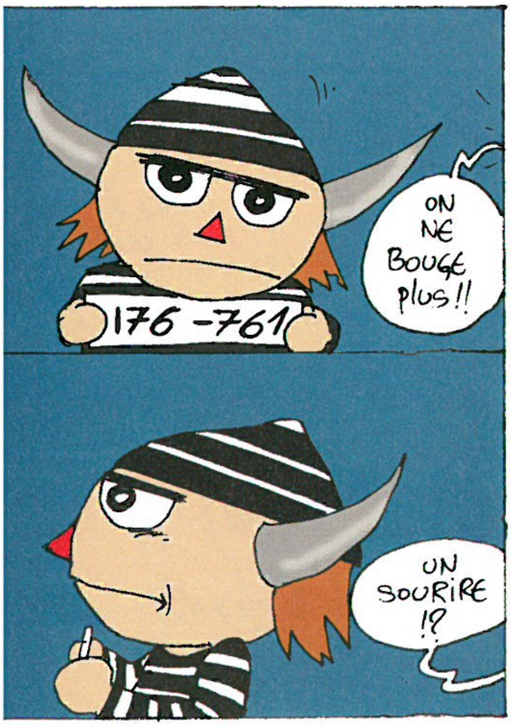




Août

De prime abord, les liens sociaux d'Animal Crossing reposent sur une règle simple : rendez service et tout le monde vous aimera. Témoignez de l'attention à vos voisins (en écrivant ou en jouant les coursiers) et vous rentrerez dans leurs bonnes grâces. Jouez la sourde oreille et ils protesteront, se sentant abandonnés. À force de cajoleries, je devenais le nouvel ami de la plupart des habitants d'Irvin. Seul l'élan se montrait récalcitrant. Ce n'était pourtant pas faute d'essayer. Ma première missive à l'attention de Chuck dû ressembler à quelque chose de ce genre :

« Cher Chuck,
C'est Bibou, d'Irvin. Voilà un joli cadeau, j'espère qu'il te plaira. Tu es très gentil, j'espère que nous deviendrons bons amis. Bonne journée.
Ton ami, Bibou »



Chaque joueur a ses petits trucs pour écrire une lettre. Je décidai, pour ma part, de suivre ces quelques règles :

- Toujours indiquer mon nom et celui de la ville.
- Émailler la lettre de termes comme « gentil, sympa, joli, mignon ».
- Éventuellement, l'accompagner d'un cadeau pour soudoyer l'animal en question.

Satisfait de cette première tentative, je me déconnectai.

Plusieurs jours passèrent sans qu'on daigne me répondre. À mon grand désarroi, Chuck préféra partager son opinion avec Lala. Au cours d'un bavardage léger, j'eus la désagréable surprise de voir l'élan lui présenter ma lettre, accompagnée d'un commentaire assassin : « Regarde la lettre de Bibou. On n'y comprend rien, c'est une catastrophe. Je ne l'aime pas trop. Je le trouve bizarre. »

Lala était ravie de voir que les lettres étaient amoureusement conservées par les animaux, qui les réutilisaient ensuite pour appuyer leurs remarques à propos des « humains ». C'était, certes, une idée originale et efficace. Mais à cet instant précis, l'inventivité des développeurs était bien la dernière chose qui m'intéressait.

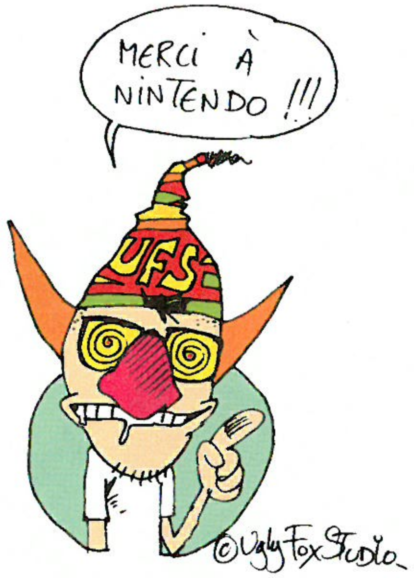
Ce commentaire me fit l'effet d'une déclaration de guerre.

Septembre

Ignorant cette première pique, je redoublais d'inventivité dans mes missives à l'ami Chuck, épuisant la liste des adjectifs sirupeux, utilisant les papiers à lettre les plus flamboyants, me ruinant en cadeaux... Rien n'y fit. L'élan restait insensible.

Quels paramètres pouvaient bien commander les réactions des animaux ? Était-il possible de les percer à jour à force d'expérimentations ? Lala tenta bien d'incarner le pendant négatif de son personnage, mais ses méfaits n'eurent pas l'impact escompté. Qu'un bileux lui envoie une lettre injurieuse et l'habitant à poils ou à plumes reste stoïque, souriant. Sa colère ne dure jamais qu'un temps et il en faut beaucoup pour le pousser à bout : lui donner des coups de pelle, ce genre de choses... À l'inverse, les lettres les plus banales donnaient parfois lieu à des remarques assassines et certains d'entre eux vagabondaient, d'humeur maussade, sans qu'un événement particulier vienne justifier leur réaction. Irvin n'était finalement qu'une grande foire aux lunatiques. Seul Chuck faisait preuve d'une constance remarquable dans son refus de communiquer. Il m'expliqua tout par un après-midi de septembre. Je jure retranscrire mot pour mot sa critique aiguisée :





« Ça ne sert à rien de jouer les hypocrites en m'envoyant des cadeaux. Tu essaies d'être aussi gentil que Lala, mais ça n'a rien de sincère. Lala, elle, est vraiment désintéressée. »

Je quittai la partie avec une certitude : on peut perdre à Animal Crossing.

Nintendo a laissé entendre qu'une ville prospère durant trente ans à dater de sa création. Il est possible que cet élan me survive. Cette idée me donne des sueurs froides.

Novembre

Cela fait maintenant plus d'un mois et je peine à reprendre la manette. Lala m'en fait souvent le reproche. Son courrier et ses cadeaux s'entassent dans la boîte aux lettres de Bibou. Ma maison est probablement remplie de cafards à l'heure actuelle, rappel à l'ordre à peu de frais pour le joueur qui délaisse un peu trop sa vie ludique. Ruminant mon désarroi dans le salon, des couinements caractéristiques filtrent de la chambre dans un murmure. Le musée d'Irvin est presque rempli, la maison de Lala presque payée. Elle ne semble pourtant pas décidée à abandonner. Comme beaucoup d'autres, elle joue sur des buts à court terme. Chaque événement du calendrier, chaque fête est un shoot fatal qui force son retour. Irvin est en perpétuelle évolution : des animaux déménagent, d'autres prennent leur place. Chuck est toujours là. Je sais qu'il ne partira pas. Nintendo a laissé entendre qu'une ville prospère durant trente ans à dater de sa création. Il est possible que cet élan me survive. Cette idée me donne des sueurs froides.

J'aurais peut-être pu agir plus vite. Plusieurs éléments concordants venaient souligner le caractère exclusif de leur relation. J'en dresse ici la liste exhaustive, comme une mise en garde fraternelle à l'attention du joueur malchanceux qui s'est laissé envoûter par les promesses d'Animal Crossing :

- Une incompréhensible admiration pour le seul personnage qui refuse obstinément de répondre à ses lettres. Une admiration plus compréhensible quand ce nigaud daigne y répondre.

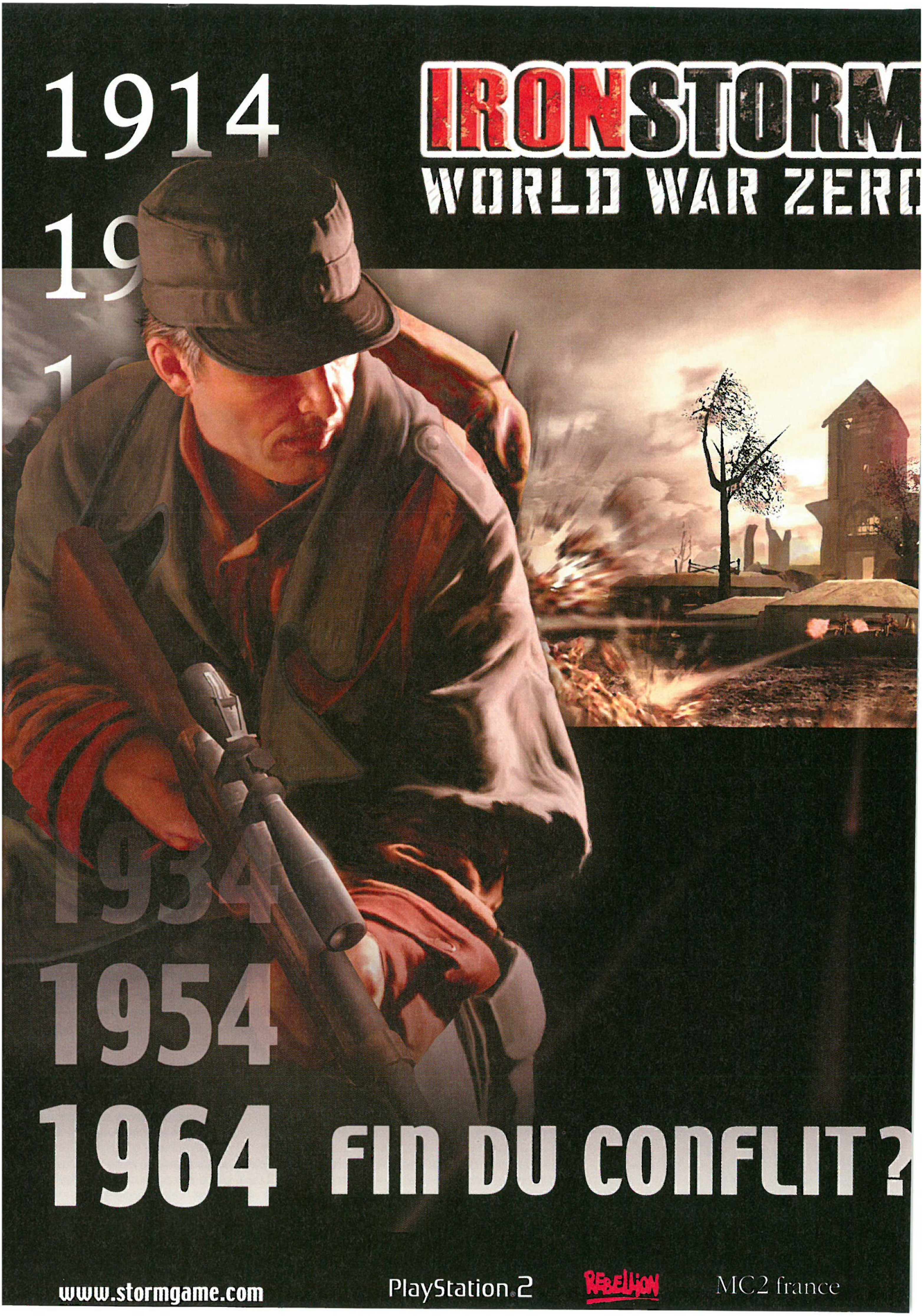
- La joie démesurée de votre amie lorsque après avoir confectionné un t-shirt de ses petites mains et l'avoir amoureusement expédié à l'animal en question, ce dernier vous nargue au fil de ses promenades, arborant fièrement le résultat d'heures entières passées sur le Paint intégré au jeu.

- Un don certain pour vous dénigrer dans votre dos à chaque fois qu'il en a l'occasion. Un talent pour mettre le doigt là où ça fait mal.

Si les ramifications du hasard guident jusqu'à votre ville un habitant répondant trait pour trait à cette description, il est probablement trop tard. J'aimerais croire que la présence de Chuck est fortuite, que la mauvaise fortune en est seule responsable et que la probabilité de revoir cet énergumène en d'autres lieux a ce vertigineux parfum d'impossible borgesien. Je pourrais trafiquer l'horloge interne de la GameCube. Irvin reviendrait quelques années en arrière, un no man's land dévasté par la mauvaise herbe, un asile de solitude où nos avatars se perdent. Je pourrais coller mon portable à la carte mémoire et me ruiner en coups de fil jusqu'à ce que les ondes corrompent irréversiblement l'essence de Chuck. Je pourrais revendre le jeu pour une bouchée de pain et le laisser voguer au fil des magasins, me lavant les mains des malchanceux qui passeraient derrière moi.

Il est pourtant probable que je reprenne cette lutte. Je refuse de voir ma copine convoler avec un élan de cinq pixels de haut.




1914
IRONSTORM
WORLD WAR ZERO
1934
1954
1964
FIN DU CONFLIT ?
www.stormgame.com
PlayStation 2
REBELLION
MC2 france



Grand-messe du jeu vidéo, l'E3 2004 devrait permettre à Microsoft, Sony et Nintendo de dévoiler leurs premiers prototypes « next gen » !

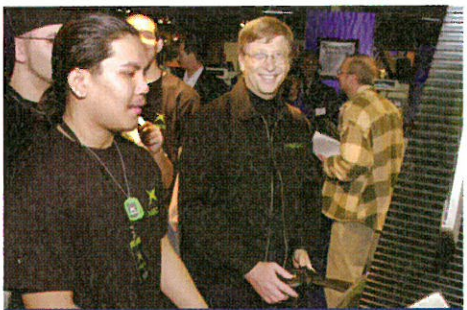
NOUS Y VOICI. À EN CROIRE UNE RÉCENTE ÉTUDE DU CABINET AMÉRICAIN IN-STAT/MDR, APRÈS LA PÉRIODE DE SÉDUCTION, CELLE DE DÉMOCRATISATION, VOICI QUE L'ÈRE DES CONSOLES 128 BITS SE MET À TUTOYER LA RÉCESSION. L'ARRIVÉE DE LA PROCHAINE GÉNÉRATION DE CONSOLES N'A DONC JAMAIS ÉTÉ AUSSI IMMINENTE. ENTRE LES COMMUNIQUÉS OFFICIELS ET LES RUMEURS, TOUR D'HORIZON DE CE QUE NOUS RÉSERVE LE FUTUR...

par Gollum

Nouvelle génération à l'horizon

Nous voici à la fin du cycle. Panique ? Non, comme tous les cinq ans, notre industrie va bientôt devoir effectuer sa mue, traverser une nouvelle révolution technologique. Dans le secret des laboratoires de Recherche & Développement, Sony, Microsoft et Nintendo se préparent d'arrache-pied à cette nouvelle échéance. Plus que jamais, bien négocier son envol se révélera primordial pour l'avenir de ces constructeurs façonneurs de rêves ludo-numériques. Pas étonnant alors qu'en ce début 2004, les premières « grosses » rumeurs commencent à circuler... certaines d'ailleurs directement véhiculées par les développeurs eux-mêmes. Du coup, même si ce dossier est à prendre au conditionnel, même s'il faut avoir conscience que la plupart des informations énoncées ici ne trouveront peut-être plus d'échos dans la réalité, il subsiste une seule et unique certitude : en ce moment même chacun fourbit ses armes ! Oui, la nouvelle génération est en marche !


Shigeru Miyamoto et Satoru Iwata, le créateur et le président de Nintendo, sont conscients de l'ampleur du défi pour Big N.


Bill Gates, le très influent créateur et président de Microsoft, semble bien décidé à faire de la Xbox 2 une console à tout faire.

La guerre des communiqués

Toujours selon l'étude du cabinet In-Stat/MDR, l'année 2004 verra principalement le déclin des ventes de PlayStation 2. Le leader du marché atteindrait donc la saturation et, même si les ventes de Xbox et GameCube devraient se maintenir, elles ne combleraient pas le ralentissement général. En clair, v'là la récession ! Du coup, la plupart des analystes se rejoignent pour évoquer le lancement des nouvelles consoles de salon pour le courant 2005 au Japon, et la fin 2005 aux États-Unis (2006 chez nous ?). Reste une question cruciale, qui prendra le risque d'ouvrir les hostilités... lorsqu'on se souvient du naufrage de la Dreamcast (pourtant techniquement décente). À ce petit jeu, Nintendo semble avoir pris une longueur d'avance. En effet, au cours de l'E3 2003, lors de son grand discours d'intention, Satoru Iwata, président de Nintendo Corp., l'avait précisé : « Cette fois-ci, nous ne nous laisserons pas distancer, et nous lancerons notre prochaine console de salon avant ses concurrentes. » Une phrase loin d'être innocente et qui trouve un écho, quelques mois plus tard, grâce à la célèbre agence Bloomberg. Très récemment, cette dernière vient effectivement de déclarer que, selon des sources internes à Nintendo, le constructeur nippon préparerait en secret une nouvelle console prévue pour la fin

LORSQUE LA RUMEUR S'EN MÊLE

Débutons par les noms des futures consoles. Dans ce domaine, si Microsoft et Sony semblent respecter la tradition en évoquant une « Xbox 2 » et une « PlayStation 3 », Nintendo pourrait bien surprendre en baptisant sa nouvelle bécane la « N5 » ! Kézako ? Eh bien tout simplement l'expression de la 5e console de salon made in Nintendo (NES, Super NES, N64, GC... et N5). Toujours chez Nintendo, nous avons appris que si Pilotwings venait d'être récemment annulé sur GameCube... c'est tout simplement parce qu'il pourrait bien participer au lancement de la N5, en compagnie du mystérieux Mario 128 ! Question line-up hypothétique, du côté de Microsoft, nombreux sont ceux qui pensent que le prochain Perfect Dark sera LA killer-app du lancement de la Xbox 2. Mais une fois de plus, méfions-nous des rumeurs.



Père de la PSone et de la PlayStation 2, Ken Kutaragi et son équipe travaillent en secret depuis des mois à l'élaboration de la PS3...

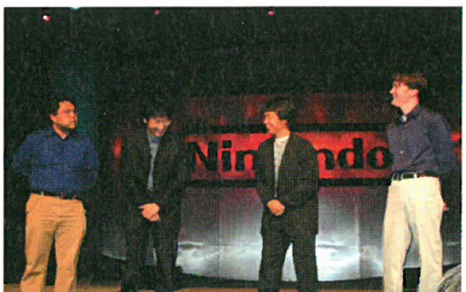
2004 au Japon ! La rumeur enfla, jusqu'à ce que Jinyou Mori, directeur exécutif de la firme de Kyoto, précise que si un nouveau produit révolutionnaire serait bel et bien dévoilé lors de l'E3 2004, il ne s'agissait pas « d'une nouvelle console de salon, ni d'une portable ». Pourtant, une poignée de jours plus tard, nouveau coup de théâtre, l'un des responsables d'IBM révélait travailler, pour le compte de Nintendo et Sony, sur un nouveau type de « super computer » permettant de calculer près de 2 trillions d'opération à la seconde ! L'architecture serait articulée autour de plus de 1 000 microprocesseurs PowerPC nouvelle génération et, roulements de tambour, serait censée équiper les nouvelles consoles dévoilées fin 2004 ! Tiens, 2004, comme par hasard. Preuve que dans la guerre des communiqués, chacun devra se forger ses certitudes.

Tous en piste

Mais Nintendo est loin d'avoir le monopole de l'info croustillante. Ainsi, rappelons qu'il y a quelques mois déjà, dans le journal *Les Échos*, Bill Gates avait fait quelques « révélations » concernant les applications potentielles de la Xbox 2. On y apprenait qu'en plus de ses fonctions de console de jeu, la prochaine console de Microsoft devrait offrir des fonctionnalités de partage de photos, vidéos, une compatibilité avec les périphériques Media2Go et même de jeux avec le PC via une liaison Wi-Fi. Depuis, motus, hormis l'annonce d'une présentation des spécificités techniques du monstre lors de la Game Developpers Conference qui se tiendra en mars 2004... et un premier prototype dévoilé à l'E3 2004 ! Vu l'avalanche d'infos, longtemps silencieux, Sony se devait donc de réagir. Ce fut le cas fin novembre grâce à l'intervention de Phil Harrison dans le journal *Australian Financial Review*. On y apprend que l'EyeToy ne serait qu'un brouillon d'une des technologies incorporées à la PS3. La nouvelle console serait donc équipée d'une caméra très haute résolution permettant de prendre en compte les mouvements des yeux, des doigts, mais surtout de percevoir les émotions du joueur ! D'ailleurs, Sony travaillerait sur un nouveau type d'interface révolutionnaire utilisant cette caméra et rappelant le système de commandes aperçu dans le film de Steven Spielberg, *Minority Report* ! Alléchant. Reste un mystère : à quoi ressemblera la PS3 ? Car, comme le précisait Ken Kutaragi, président de Sony C.E., à *CNET Networks* : « La PlayStation 3 ne sera pas vendue dans une seule boîte, mais sera un ensemble d'appareils numériques compatibles entre eux et qui communiquent via un réseau, notre future console ne sera donc pas purement une console de jeu. La PlayStation 3 fusionnera avec plusieurs machines dans une maison telles que le PC et la télévision. » Vous l'aurez compris, il y aurait encore tant à dire sur ces trois consoles encore bien immatérielles, et si tout ce dossier tente, en compilant les informations disponibles, de mieux cerner une certaine réalité, n'oublions pas qu'une énorme part de mystère/intox demeure. Rendez-vous donc cet été, pour notre numéro de l'E3 2004. Là, il sera grand temps de comparer hypothèses farfelues et réalité bien tangible. C'est beau de rêver...



Voici une ébauche « supra non-officielle » de ce à quoi pourrait ressembler la PS3... C'est beau de rêver.



Lors de l'E3 2003, Nintendo avait fait état de ses faiblesses... et de sa volonté de revenir sur le devant de la scène, dès la fin 2004 !

CHRONOLOGIE D'UNE RÉVOLUTION ANNONCÉE

- Acte 1 - Nintendo, en éclaireur

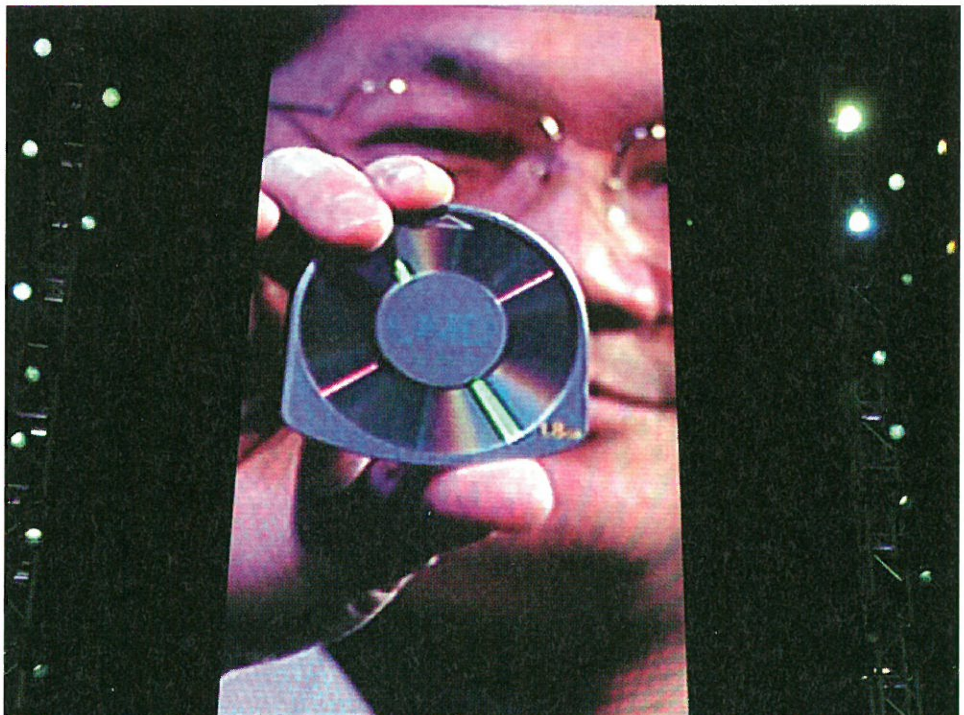
Nintendo surprend tout le monde lors de l'E3 2003 en annonçant vouloir lancer sa nouvelle console de salon avant tout le monde. Dernièrement, des informations ont fait état d'une machine « mystérieuse » qui devrait être présentée lors de l'E3 2004. Une rumeur vite démentie par Nintendo... avant qu'IBM n'annonce travailler sur la prochaine console Nintendo prévue pour l'hiver 2004 au Japon !

- Acte 2 - Microsoft, la contre-attaque

Suite aux premières rumeurs entourant l'hypothétique « N5 » de Nintendo, Microsoft réagit. La Xbox 2 serait donc présentée en deux étapes. La première, lors de la Game Developpers Conference en mars 2004, permettrait d'afficher les spécificités techniques de la console et les premières démos. Ensuite, lors de l'E3 2004, la console serait réellement dévoilée. Ça va chauffer...

- Acte 3 - Sony, la force tranquille

Voilà plus d'un an que les rumeurs entourant le CELL, processeur ultra novateur placé au cœur de la PS3, circulent sur Internet. Mais fort du succès de la PS2, Sony n'avait aucune raison de précipiter les événements. Pourtant, après les annonces de la concurrence, quelques langues semblent se délier chez le géant nippon. Ainsi, récemment, Phil Harrison, vice-président de Sony C.E.E. a évoqué le futur de la PS3... à base d'EyeToy next gen. À suivre...



Selon de nombreuses sources, la PSP et la PS3 seront compatibles... un peu à l'image de la GC/GBA !

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
julien.chieze@futurenet.fr

Le jeu vidéo : un business à part entière

L'année 2003 a tiré sa révérence, vive 2004 ! Hosanna, au plus haut des cieux, que les nouvelles lumières businessifiantes illuminent nos vies. Un début d'année qui démarre sur les chapeaux de roues avec des annonces de résultats semestriels en veux-tu... eh bien en maxi voilà ! Autre fait marquant, cet « épisode » de Business Pad voit Nintendo occuper une place prépondérante. Entre les chiffres d'affaires en baisse, les ventes en hausse et les rumeurs les plus improbables, une seule certitude, ça bouge chez Big N. Espérons que tout ceci se poursuive dans les mois à venir...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de décembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA. Ltd* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo / GC)
2- Super Robot Taisen Scramble Commander (Banpresto / PS2)
3- Atsumare!! Made in Wario (Nintendo / GC)
4- Taikou no Tetsujin 3rd Generation (Namco / PS2)
5- Siren (Sony / PS2)

TOP 5 EUROPE

1- FIFA 2004 (Electronic Arts / PS2, GC, Xbox, GBA)
2- WWE Smackdown! Here Comes the Pain (THQ / PS2)
3- True Crime: Streets of L.A. (Activision / PS2)
4- The Simpsons: Hit & Run (Fox Interactive / PS2, GC, Xbox)
5- SSX 3 (Electronic Arts / PS2, GC, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Super Mario Advance 4 : Super Mario Bros. 3 (Nintendo / GBA)
2- EyeToy: Play! (Sony / PS2)
3- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo / GC)
4- Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards (Konami / GBA)
5- Tony Hawk's Underground (PlayStation 2 / PS2, GC, Xbox, GBA)

Nintendo reprend vie ? Part I

L'équation était simple : « Nous pas vendre assez de GameCube. Nous vouloir trouver zi solution. Nous décider de baisser prix. Nous avoir tout compris à la vie ! » Eh oui, bingo, depuis son nouveau prix, les parts de marché du Cube de Nintendo se sont envolées aux États-Unis, passant de 19 % à 37 % en quelques mois à peine ! Histoire d'enfoncer le clou, l'institut d'études marketing américain NPD Group révèle des chiffres bien intéressants. On y apprend que depuis le début de l'année 2003, les ventes de GameCube ont progressé de 2 % par rapport à 2002, tandis que les ventes de Xbox s'infléchissaient de 3 % et celles de la PlayStation 2 chutaient de 17,5 %. Reste toujours l'« indétrônable » GBA qui, grâce à l'arrivée de la SP, voit son succès confirmé avec une hausse des ventes de 25 % sur un an ! Simply impressive !

TÉLEX

En pleine forme au Japon, Koei (réputé pour ses Dynasty Warriors & Co) souhaiterait externaliser une partie de sa structure. Si on en croit le *Business Times*, **l'éditeur nippon va créer un studio de développement à Singapour avec pour objectif la préparation d'un premier titre pour 2007.** Pleine d'espoir, Keiki Erikawa, présidente de Koei, annonce que la nouvelle structure pourrait générer 70 % du bénéfice du groupe d'ici 20 ans. Merci mam'zelle...



Magniiiifiiique, souvenez-vous, il y a quelques semaines nous évoquions le différend opposant Vivendi à Interplay. **Une sombre histoire de rupture de contrat qui devait finir devant les tribunaux... Eh bien non, finalement, hop, les « happy faces » sont de nouveau de rigueur.** Ainsi, Vivendi continuera à distribuer les produits Interplay jusqu'en 2005 aux États-Unis et pour la zone Asie-Pacifique (sauf le Japon, perduuu). Vive les négos !

Le mois dernier nous vous annoncions un léger tassement des ventes mondiales de PlayStation 2. Oui, c'est un fait. **Pourtant, si c'est réellement le cas aux Zétas-Zunis et au Ponja, en Europe, Sony est fier d'annoncer une hausse de 25 % des ventes de son monolithe depuis le début de la première moitié de son année fiscale 2003 (débutée en mars 2003).** Suivre les fluctuations de la période de Noël sera donc passionnant.

Microprose, vous connaissiez ? Civilization de Sid Meier's, ça vous parle ? Eh bien voilà, il s'agit du passé. En effet, cette société ancestrale (près de 20 longues an-

TÉLEX

nées d'existence tout de même, riiispect) **vient de fermer ses portes.** Fini, a pu...



D'après le journal financier japonais *Nihon Keizai Shimbun*, Satoru Iwata, président de Nintendo, aurait annoncé la reprise de la production de GameCube. Pour ceux qui auraient la mémoire d'un poulpe, rappelons que la prod' de GC avait été arrêtée en janvier dernier afin d'écouler les stocks... mais, une baisse de prix et 4 millions de consoles vendues plus tard, il était temps de relancer les robots !

Du coup, dans la foulée, Nintendo joue cartes sur table et présente ses chiffres de ventes ultimes ! Ainsi, on apprend que, depuis son lancement jusqu'au mois de septembre 2003, **Big N aurait vendu 10,45 millions de GameCube dans le monde (dont près de 5,7 millions rien qu'aux États-Unis) avec un ratio de près de 7,5 jeux par console ! Dans le même temps, ce sont 42,15 millions de Game Boy Advance (dont 9,04 millions de GBA SP) qui ont trouvé preneur, tout comme les 138,81 millions de cartouches GBA...**

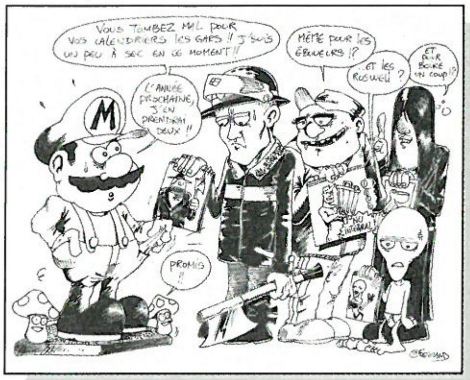


D'après des sources ultra-confidentielles-que-si-on-vous-l'répète-on-est-mort, Sony Corporation viendrait de réserver la marque « PStwo » ! Là, par le truchement d'un raisonnement d'une intelligence divine, on pourrait penser qu'il s'agirait d'une version « light » de la PS2, comme le fut la PSone en son temps par rapport à la PlayStation. Suspense...

Si nous savions qu'ATI s'occuperait des chips graphiques des prochaines GameCube 2 et Xbox 2, saviez-vous qui s'occuperait du processeur de la future console de Billou ? Eh bien c'est avec plaisir que **Microsoft a annoncé avoir conclu un accord technologique avec IBM (qui travaille déjà avec Nintendo et Sony !).** Après le vent pris par Nvidia, exit donc Intel.



Nintendo reprend vie ? Part II



Alors que les ventes de GameCube et de Game Boy Advance progressent, la businessifiante agence Reuters a révélé que Nintendo devrait annoncer des pertes historiques pour son premier semestre ! Rappelons qu'en octobre dernier, la firme au Big N avait déjà lancé un avertissement sur ses résultats. Eh bien désormais tout est confirmé puisque, pour la première fois depuis 1962 (date d'entrée en Bourse), Nintendo accuse une perte nette de 2,89 milliards de yens (soit environ 22,8 millions d'euros) sur la période mars 2003 / septembre 2003. À noter que l'année dernière, à la même époque, le bénéfice net s'élevait à 18,97 milliards de yens (environ 142 millions d'euros). Un net repli que les analystes expliqueraient principalement par la hausse du yen, qui aurait fortement amputé les marges du constructeur nippon. Quoi qu'il en soit, épaulé par le regain de forme actuel de la GC, Nintendo maintiendrait ses prévisions de bénéfice net annuel de 60 milliards de yens (470 millions d'euros), pour un chiffre d'affaires de 550 milliards de yens. À suivre...

Ça s'passe comme ça au Ponja



Dans Business Pad, nous vous proposons chaque mois les charts japonais, américains et européens. Idéal pour mieux se rendre compte de la popularité de tel ou tel titre à travers le monde... Pourtant, nous nous attardons rarement sur les ventes effectives. Celles qui rapportent tout plein de yens, de dollars et d'euros aux développeurs. Cela a trop duré. Histoire de bien débuter l'année 2004, voici le Top 10 des éditeurs ayant vendu le plus de jeux (toutes consoles confondues) au Japon entre le 31 mars et le 31 septembre 2003 (correspondant au premier semestre de l'année fiscale 2003/2004). À noter, l'éternelle domination du trio Nintendo / Konami / Square Enix, mais surtout la petite forme actuelle de Capcom et les absences plus que remarquées de Sony et de Microsoft, décidément bien plus constructeurs que développeurs...

Nombre de jeux vendus par éditeur	Square Enix : 1 809 123	Banpresto : 652 854
Nintendo : 3 638 879	Namco : 1 217 724	Koei : 627 306
Konami : 2 283 958	Bandai : 1 041 982	Capcom : 594 936
	Sega : 997 613	Tomy : 336 600

1... 2... 3... 4...

... 10 500... 9 millions... 100 millions...125 millions... et... et... hop, 150 millions ! Ayé, Sony Computer Entertainment Europe vient d'annoncer avoir vendu 150 millions de jeux PlayStation 2 sur le Vieux Continent ! Du coup, sachant qu'il y a près de 25 millions de PS2 écoulées en Europe, cela nous fait une jolie moyenne de 6 jeux par console... soit un petit peu moins que le ratio de la GC (7,5/console). Qu'importe, cela reste muchos impressionnant, et histoire de bien marquer les esprits, le constructeur précise qu'en mettant bout à bout lesdits jeux, il serait possible de parcourir la moitié de la circonférence de la Terre... soit environ 20 000 kilomètres (à l'Équateur).

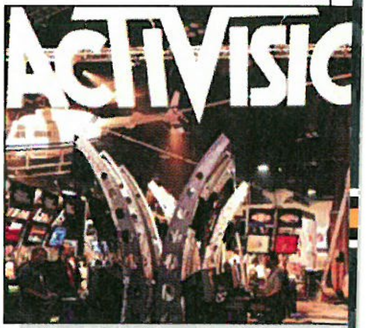


Atlus maxus rentabilitus !

Dans la grande farandole des résultats semestriels, Atlus semble particulièrement se distinguer cette année. En effet, après son rachat par Takara, l'éditeur créateur des séries Shin Megami Tensei et autre Growlanser vient d'annoncer un profit net atteignant 410 millions de yens (3,22 millions d'euros), accompagné d'une hausse de ses ventes de près de 15 % sur les six premiers mois de son année fiscale. Ce qui donne ? Eh bien tout simplement 7,2 milliards de yens générés (environ 60 millions d'euros)... Not bad.

Activision, la désillusion

Alors que les cieux boursiers semblent se dégager pour certains développeurs (Electronic Arts et Ubi Soft en tête), Activision a publié des résultats de second trimestre assez décevants. En effet, sur la période, l'éditeur accuse un chiffre d'affaires sensiblement érodé, passant de 169,2 millions de dollars l'année dernière à 117,5 millions de dollars (environ 98 millions d'euros) cette année. Du coup, le groupe enregistre une perte



nette de 10,1 millions de dollars (8,8 millions d'euros)... Les répercussions ne se sont pas fait attendre. Ainsi, le développement de 10 titres (parmi lesquels Street Hoops 2, Shaun Palmer's Pro Snowboarding 2 & Co) a été purement et simplement annulé. Ouchi mama...

NetP@d
Les infos chaudes du Net

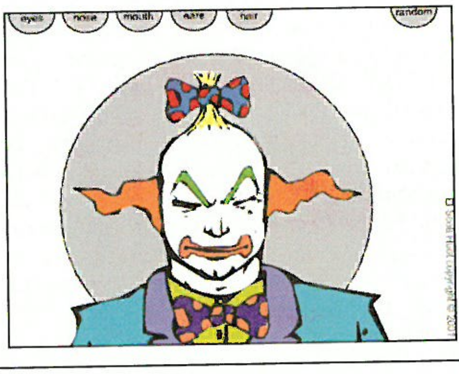
En janvier, fais ce qu'il te plaît. Ah non, c'est au mois de mai que ça s'applique. Euh... en janvier, ne te découvre pas d'un fil. Non, ce n'est pas ça non plus. En janvier, ne mange pas tes crottes de nez, fais attention aux araignées et je vous souhaite une douce et heureuse année. Voilà, j'ai trouvé.

PAR KARINE (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

Le teaser du prochain Potter est enfin dispo ! *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* ne sort que le 4 juin 2004 certes, mais on aperçoit déjà le changement qui s'opère, le côté obscur qui commence subrepticement à s'immiscer autour de Poudlard et de ses élèves. Une menace plane sur la jeune existence du petit Potter. On devine la silhouette d'un Détracteur pendant à peine trois secondes et ça suffit à faire froid dans le dos. Bon, ben, il ne reste plus qu'à patienter six mois. Le site de la Warner propose une petite animation de Sirius Black, avec un Gary Oldman qui a sa tête des mauvais jours. Une parodie, qui mêlera l'univers de J.K. Rowling et celui de Tolkien, est également prévue et devrait s'intituler *Henry Bates and the Sorcerer's Balls*. Je vous laisse le soin de traduire.
pdl.warnerbros.com/harrypotter/us/med/azkaban/azk_tlr1_500.mov
et **azkaban.warnerbros.com**

Depuis le gentil Nono aux plus sophistiqués Mechs de ZOE, la présence des robots n'a cessé de croître dans notre imaginaire, mais aussi dans notre quotidien. La Maison de la Culture du Japon à Paris consacre une exposition à cette complémentarité qui s'est tissée entre l'homme et la machine. C'est jusqu'au 31 janvier 2004, et pour ceux qui ne peuvent pas faire le déplacement à la capitale, le site détaille l'étendue de ce que l'on peut y trouver avec photos et documents à l'appui. Pour les Parigots, c'est au 101 bis, quai Branly, dans le 15e que ça se passe.
www.mcjp.asso.fr

Les clowns m'ont toujours fait peur. Je n'ai jamais aimé aller au cirque à cause d'eux. Parce que je savais qu'à un moment du spectacle il me faudrait affronter leur regard triste. Leur grande bouche qui voudrait nous faire croire qu'ils sont heureux d'être là. Y a rien à faire, les clowns je les trouve trop déprimants. Et je ne pense pas que ce site les rende plus sympathiques. On fait glisser le curseur sur un endroit du visage pour modeler le clown qui nous convient. Heureusement qu'il ne parle pas, j'en ferais des cauchemars !
www.scottsmind.com/evil_clown.html



Un tête-à-tête avec une comète ? Oui, c'est possible, du moins de manière symbolique. Pour une fois que la NASA nous ouvre les portes d'un astronef, il serait dommage de s'en priver. Le projet en question est baptisé Deep Impact, et on constate qu'une fois de plus les Américains ont le sens de la mise en scène hollywoodienne, c'est plus fort qu'eux ! Bref, grâce à Deep Impact (yeah), on peut inscrire son nom sur une puce qui entrera en collision avec une comète. La NASA ne dépense pas les sous du contribuable américain pour faire mumuse car, bien évidemment, cette campagne possède un caractère scientifique dont les subtilités sont détaillées sur ce même site.
deepimpact.jpl.nasa.gov/sendyourname/index.html

Alors que la nouvelle production des studios Pixar nous entraîne au fond de l'océan aux côtés du poisson Nemo, trois autres films d'animation sont en préparation. *The Incredibles* brosse le portrait d'une famille de super héros à la super retraite qui vont devoir enfiler leur vieux costume pour défendre la veuve et l'orphelin. Mister Incredible arrive sur les écrans américains le 5 novembre 2004, dès qu'il aura réussi à boucler sa super ceinture. *The Cars* prendra la relève en 2005, et c'est l'une des figures de proue de Pixar qui va s'atteler personnellement à sa réalisation, puisque John Lasseter himself est aux commandes de ce road movie sur la mythique route 66. Enfin, en 2006, les Français seront à l'honneur dans un projet intitulé *Ratatouille* puisque le héros sera un rat parisien que l'on suivra au cours de son épopée dans un restaurant de la capitale. Le trailer de *The Incredibles* est déjà disponible.
www.pixar.com/theater/trailers/incredibles

Le Fanta Shokata est une nouvelle boisson gazeuse. Le site Internet qui lui est dédié permet d'envoyer un message super kitsch à ses amis. On sélectionne un petit bout de film et on y intègre les sous-titres que l'on veut, puis zou, c'est parti ! Le tout est emballé à la sauce indienne, les rois de la comédie musicale ringarde. Le site est entièrement en anglais et doit sans doute accompagner la campagne de pub de ladite boisson au Danemark, si l'on se réfère au « .dk ».
www.fanta.dk

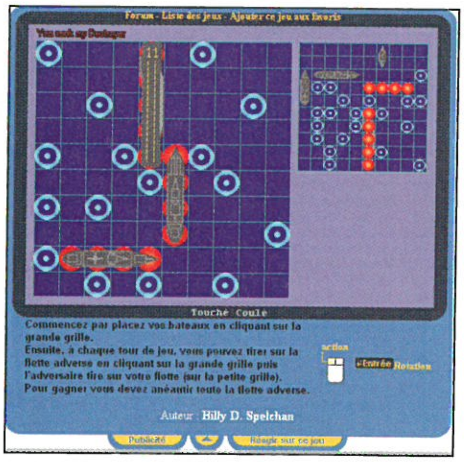


Erwin Wurm est un photographe d'origine autrichienne. Sculpteur à la base, son travail reflète la position des corps dans un environnement et peut sembler incongru au premier abord. Il faut pourtant chercher l'intérêt derrière la façade. Erwin Wurm prend plaisir à détourner des situations a priori banales afin de leur offrir une vision politiquement incorrecte sous couvert d'humour. Et pourquoi parler de lui ? Parce que son influence se fait de plus en plus sentir dans notre quotidien. Les Red Hot Chili Peppers lui rendent hommage dans leur clip *Can't Stop*, et une publicité qui passe chez nous en ce moment montre des corps humains dont la tête est enfouie dans le sol, un mur ou une poubelle, mais pour je ne sais plus quel annonceur. Erwin ne possède pas de site officiel, mais on peut trouver des comptes rendus sur ses expositions. Et ça permet de briller en soirée mondaine : « Moui, bien entendu, l'influence d'Erwin Wurm est incontestable ! Un artiste contemporain qui croque notre quotidien dans toute son absurdité. Charles, passez-moi les petits-fours pendant que vous y êtes ! »
www.postmedia.net/02/wurm.htm

Bon, encore une news ciné certes, mais celle-ci est ultra importante. Voulez-vous voir à quoi vont ressembler Starsky et Hutch version cinéma ? Et qui d'autre que Snoop Dogg pouvait incarner Huggy les bons tuyaux ? Un rôle sur mesure pour le gangsta pimp.
www.comingsoon.net/news.php?id=2359

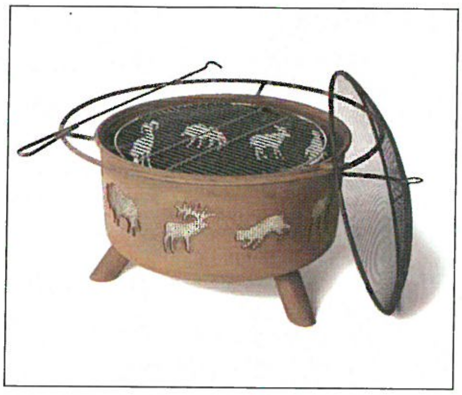


Allez, il est grand temps de consacrer quelques minutes à un bon vieux Touché Coulé des familles. Il paraît que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes et que la nostalgie est aujourd'hui d'actualité. Il n'en faut donc pas plus pour se lancer à l'abordage.
javaboy.free.fr/touchecoule



Rien de tel qu'un petit monstre gris pour se faire un nouvel ami. Les petits gris peuvent revêtir différentes formes et ça fait plaisir ! On caresse l'écran avec sa souris et on s'amuse à regarder les réactions des monstres. On peut aussi visionner une petite animation qui nous en dit plus sur les relations personnelles qui se nouent entre monstres gris, ainsi que celles qu'ils entretiennent avec des êtres plus petits.
wecomeinpeace.free.fr

Certes, faire un barbecue en plein mois de janvier peut sembler incongru. Il faut savoir vivre en décalage, un brin d'initiative que diable ! Ce site propose tous les ustensiles bien utiles pour réussir des grillades de folie et faire chanter les papilles. J'ai personnellement flashé sur le modèle Sojoe qui ressemble à un gros photophore. Ou comment allier plaisirs visuels et gustatifs.
www.barbecue-store.com



Salut Mathieu, on ne se connaît pas, mais grâce à ton montage sur Winning Eleven 6, j'ai pu découvrir pourquoi ce jeu rend dingues tous ceux qui l'approchent. Malheureusement pour moi, les mecs de la rédac' n'ont jamais eu la patience de m'expliquer les subtilités de ce titre. Mais, grâce à ta mise en scène bien ficelée et cette musique qui accompagne de façon dynamique tes plus belles actions de jeu, j'ai enfin compris. Alléluia mes frères, et la lumière footballistique fut ! On peut aussi mater tes délires sur *Star Wars* et tes films d'action. Et moi je dis : vive la créativité !
www.md-films.fr.st

Il faut passer un drain, non pas par les voies respiratoires, un drain thoracique bon sang ! Comme ça, voilà, ça y est, l'épanchement se stabilise, il respire mieux. Mince alors, qui aurait cru qu'après 9 saisons à regarder religieusement *Urgences*, je manierais le vocabulaire des urgentistes avec autant d'aisance ? On passe 2 CC de physio, et on le monte. C'est trop bien de se prendre pour un médecin ! Hé Angel ! Tu crois que Kovac va rester en Afrique ? Et sur le site officiel français on peut apprendre les rudiments du jargon médical en V.O. Ladies and gentlemen, we have a code brown.
www.warnerbros.fr/television/urgencestv/intro17.html

Les conseils en matière de séduction, voilà un sujet piquant. Ce site n'est pas sponsorisé par Julia Chanel et ses copines. Pas de photos suggestives ici, en revanche des petits conseils sont distillés pour séduire dans le bus, au musée, au lycée, au bureau, au lavomatic, sur le marché ou comme un radin. C'est bien joli tout ça, mais ce qui m'intéresse personnellement c'est « comment séduire David Beckham » et j'ai beau chercher, je ne trouve pas la rubrique.
www.delamour.com/particles2/30027.asp

Jeudi 13 novembre. 22 h 23. Discussion dans un taxi qui nous emmène d'une soirée à une autre. T.S.R. : « C'est quoi déjà les couleurs du Cameroun ? » Le taximan, dont la parole semble troublée et caractérisée par un taux élevé d'alcool, ou de fatigue : « Euuuuuuuuuuuh... rouge, jaune, blanc, vert et y a du noir aussi... autour. » Karine : « Pourquoi on parle du Cameroun



déjà ? Quand je suis allée en Ukraine, je suis montée dans un taxi dont le compteur avoisinait les 500 000 kilomètres. Ça y est, on est arrivé ? »
www.flags.net

Ouuuh la belle rouge ! Ouuuh la belle verte ! Ouuuuh la belle jaune ! Pourquoi attendre le 14 juillet pour avoir un beau feu d'artifice ? Oui, on peut aussi attendre de gagner la prochaine coupe du monde de foot, mais là on peut poireauter encore longtemps. Ouuuuuuuh la belle bleue !
www.maylin.net/Fireworks.html

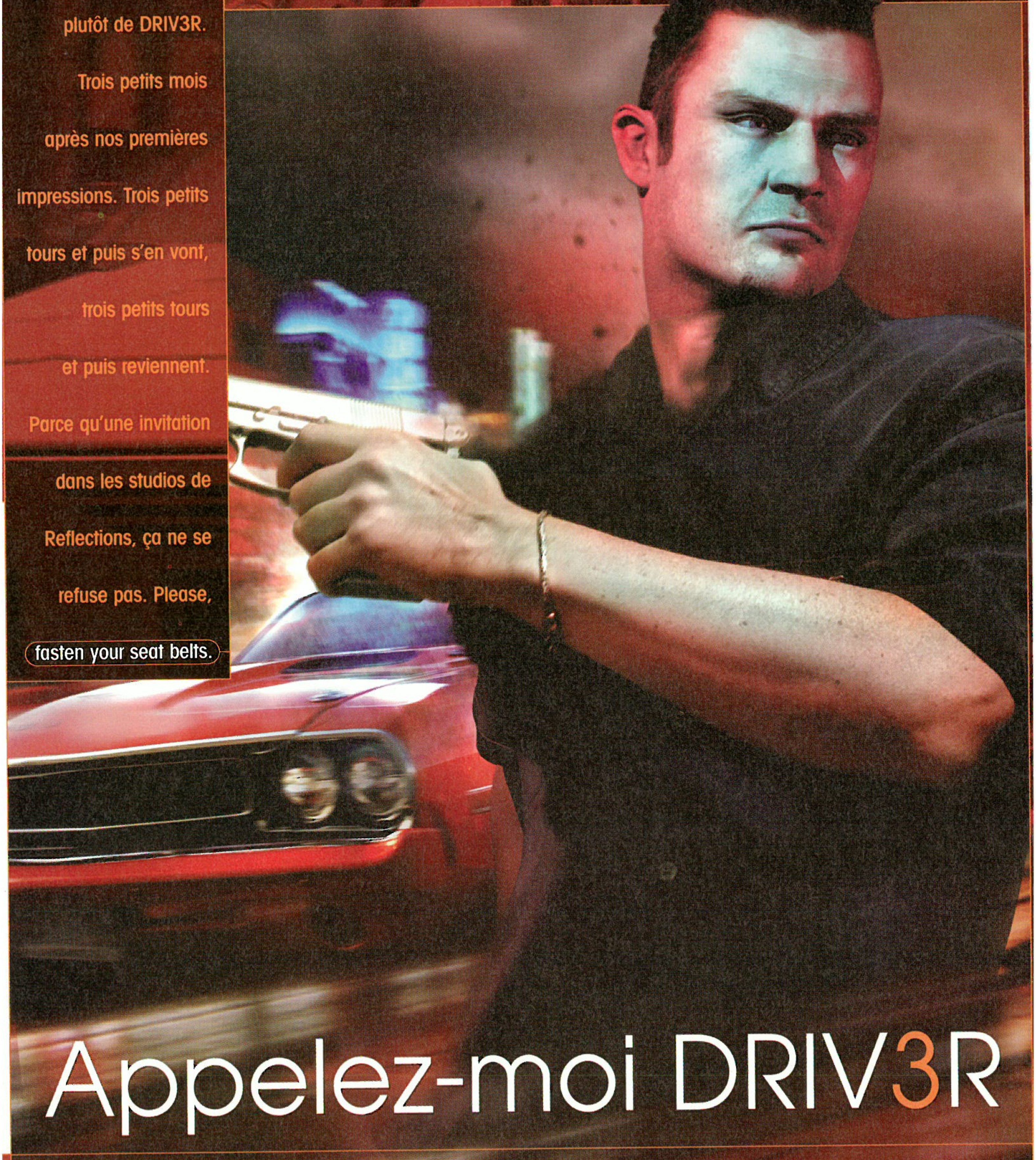
Non mais c'est quoi ce truc de dingue ? Y a un monsieur barbu qui lit dans mes pensées. Aaaah, mon dieu, je savais qu'un jour viendrait où je pourrais communiquer par la pensée avec mon PC. Ce jour divin semble être arrivé. Non, c'est pas possible. Je recommence l'exercice, je choisis un chiffre, je fais la petite opération, je clique dans la boule... et... aaaaaahhhhhhh non, ce site est envoûté ! Non, il existe forcément une explication rationnelle à la con que mon esprit anti-cartésien n'est pas à même de soupçonner. Enfin, j'espère.
www.mysticalball.com



Les relations amicales, pfffffff, c'est d'un superflu. À quoi bon perdre son temps si précieux à écouter quelqu'un geindre, se plaindre de son existence si plate ? J'ai trouvé la solution, je me parle à moi-même. Comme ça, je sais ce que je vais dire, la discussion est beaucoup plus constructive et nettement plus intéressante. Le site est en anglais, mais on peut également essayer avec des mots en français ou d'autres langues, ce qui rend l'exercice d'autant plus comique.
www.talkingonline.com

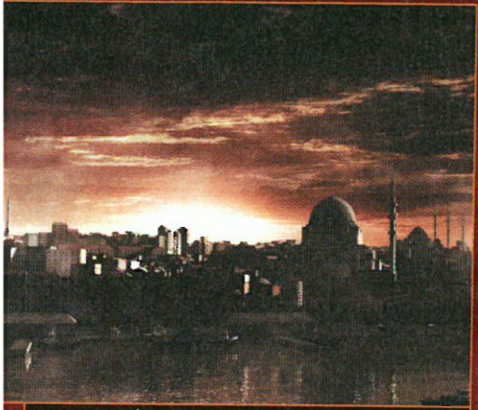
Driver 3

Soit on parle encore de Driver 3, soit plutôt de DRIV3R. Trois petits mois après nos premières impressions. Trois petits tours et puis s'en vont, trois petits tours et puis reviennent. Parce qu'une invitation dans les studios de Reflections, ça ne se refuse pas. Please, fasten your seat belts.



Appelez-moi DRIV3R

Éditeur : Atari
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Dispo. Europe : Printemps 2004



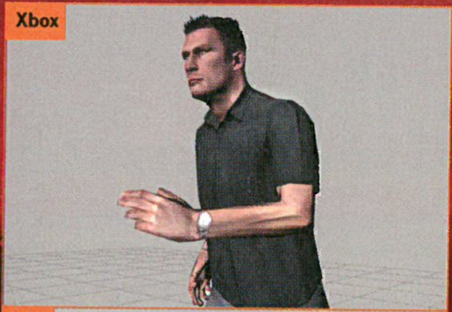
La nuit tombe sur Istanbul. Les bateaux sont tranquillement amarrés au port. On pourra en piloter quelques-uns, mais à Nice.

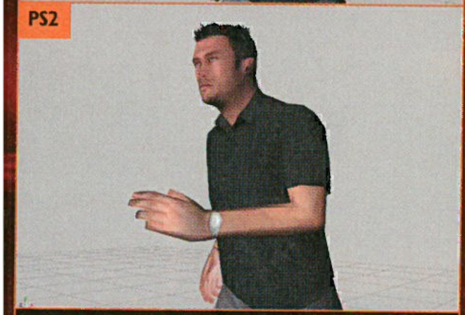






Certains immeubles pourront être visités si votre mission l'exige. Mais 75 % du temps seront consacrés à la conduite.





Le jeu des 7 erreurs. À vous de trouver les différences entre la version Xbox de Tanner et la version PS2.

Depuis l'annonce d'un troisième épisode de Driver, diverses réactions ont pu être constatées. Ceux qui se ruent sur le Net pour plébisciter avec force d'intérêt et d'impatience la venue du messie. Ceux qui, après avoir manifesté aux côtés des altermondialistes, conspuent la soif mercantile d'un troisième opus. Ceux, enfin, dont le scepticisme d'un énième titre dédié à la voiture reine ne saurait occulter l'intérêt vidéoludique qui sommeille, tapi. Ces derniers, comme le porteur de la flamme olympique, veulent encore y croire tels les bastions d'un optimisme évanescent mais tenace. Car, l'avez-vous remarqué, nous entamons la fin d'une ère, celles des consoles nouvelle génération. Nous sommes à la croisée des chemins, au seuil du crépuscule 128 bits. Les GC, Xbox et PS2 atteignent leur apogée commerciale ; les créateurs caressent la perfection visuelle, pour ceux qui veulent et peuvent s'en donner les moyens. Les joueurs s'adonnent au plaisir de la chair pixellisée virevoltant entre nanars et chefs-d'œuvre. C'est au beau milieu de cette période charnière que Driver choisit de faire son come-back.

En attendant le printemps

Encore un peu de patience, un brin d'attente dont le terme pourrait être aux alentours du 21 mars 2004. Date immuable lors de laquelle les fleurs choisissent d'éclore, annonçant la fin de l'hibernation. Alléluia, il est temps de manger des glands se réjouit l'écureuil ! Tandis que la nature reprend le dessus, Driver 3 s'apprête à resurgir. Une date qui pourrait s'avérer aussi fluctuante que les cours du Palais Brongniart, comme il est coutume de le constater lorsqu'il s'agit d'un titre d'une telle envergure. En attendant le printemps donc, la ruche Reflections est en pleine effervescence, mais tolère les envahisseurs, ces Sarrasins de l'information telles des abeilles attirées par l'odeur du miel. La salle de projection résonne d'un silence qui mêle curiosité et une irrépressible envie d'être surpris. La reine des abeilles fait son entrée et tapote de ses doigts experts une Xbox qui montre quelques signes de réticence. Martin Edmonson, the big boss from Reflections, décide de nous faire goûter avec parcimonie son précieux nectar. « Oh ! » et « ah ! », font les abeilles, « ouaaaaah ! », bâille votre interlocutrice dont le décrochement de mâchoire n'est dû qu'à un tombé de lit aux aurores (petite précision, se lever à cinq heures du matin peut entraîner des réactions incontrôlées, et incontrôlables, chez le sujet lambda). Mazette, que c'est beau ! Les rétines se dilatent en découvrant la modé-



Les dégâts infligés aux bolides sont impressionnants de réalisme. Tirer sur un conducteur occasionnera des fissures sur le pare-brise.

Tanner pourra piloter 17 véhicules dont divers modèles de moto. Notez les détails qui ornent les rues de la ville. C'est l'heure de la lessive !





Tanner peut utiliser son gun en conduisant ou à l'extérieur. Dans tous les cas, les impacts de balles laissent leur empreinte sur la cible.

Par Karine

lisation impeccable des voitures et des environnements. Si votre ramage se rapporte à votre plumage, vous êtes le phénix des hôtes de ces bois Mister Tanner. La Fontaine vient faire irruption dans nos encéphales tandis que la démonstration se poursuit. Istanbul n'en finit pas d'accrocher ses linges sur les façades d'immeubles cachées par les panneaux publicitaires. On pourrait presque entendre les cris des commerçants sur la place du marché. Toujours plus de détails pour toujours plus de réalisme. Le démolissage en bonne et due forme du véhicule présenté achève de convaincre un auditoire déjà acquis à la cause Driver. Mais ça, on avait déjà pu le constater en septembre dernier. Fin de la présentation, la lumière nous tire brutalement de notre songe. Il est temps de choper le créateur, histoire d'en savoir un peu plus sur la genèse de Tanner.

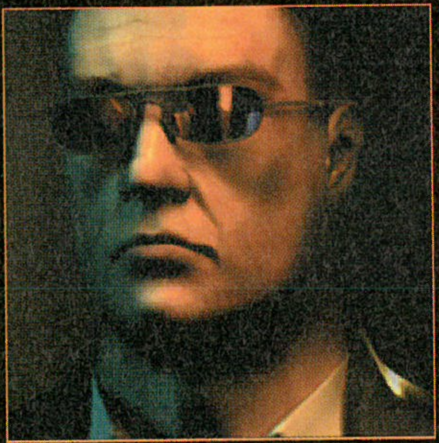
Driver 1+1+1

Parce que rester sur sa faim n'est pas une chose agréable, approcher Martin Edmonson, puis son frère Gareth, éclaire notre vision tronquée de la matinée. « Nous ne sommes pas là pour faire un pseudo Gran Turismo ou concurrencer des jeux comme GTA III ou Vice City. Ceux qui s'en occupent se débrouillent très bien, et si on n'est pas capables de rivaliser avec eux, autant ne pas faire le même type de jeux. » Martin Edmonson joue dans la cour des grands et entend bien y rester. Il est bien conscient du fait qu'un numéro trois ne créera pas l'effet de surprise éprouvé en présence d'un concept inédit. Impossible de retrouver les sensations inédites d'un Driver 1. On avance ici en terrain connu. Pourtant, Driver 3 cherche à retrouver les impressions et l'ambiance de l'opus originel. Tanner n'est pas là pour tabasser les piétons ou aller boire un coup avec les demoiselles du coin. Martin Edmonson utilise ses influences à bon escient. Son amour pour les films de poursuites made in Hollywood lui impose un sens aigu de la mise en scène et pour les « special features ». Comme ces bonus qui se doivent de figurer dans un DVD, Driver intègre différents effets visuels que l'on peut mettre en œuvre afin de se la jouer movie director, yeah ! Le mode Film Director comblera les cinéphiles en herbe. On pourra sélectionner la « thrill cam » et déclencher un ralenti en temps réel afin de reluquer sa rutilante bagnole effectuer une figure de style. Un ralenti qui procure un effet bien classe, il faut l'avouer. Jouer avec l'image encore, en optant pour le « black and white » ou le « motion blur » et coller un effet de flou qui n'était pas encore visible en cette fin du onzième mois de l'année. Un sachet de pop-corn, un fauteuil rouge, on est au cinéma ! Pop-corn encore avec la cinématique d'ouverture qui, comme les interfaces, accentue le charisme des personnages, impose son style. Des personnages familiers comme Tobias Jones ou Jericho côtoient de nouvelles figures. Le tout enrobé d'une musique d'où jaillissent les riffs

Made in Hollywood

Chaque détail est soigné dans Driver, voire bichonné. Les doublages des voix des personnages principaux seront confiés à des acteurs from Hollywood, s'il vous plaît. Avec dans le rôle de Tanner, Michael « Kill Bill » Madsen, le seul mec membre des Vipères Assassines, Michelle Rodriguez (*S.W.A.T.*, *Resident Evil*) pour la voix de la très sexy Calita from Miami, et Ving Rhames (*Pulp Fiction*) pour celle de Tobias Jones. Pour compléter ce casting de luxe, et personnifier Jericho, big boss du crime organisé, Mickey « punch me in the face » Rourke. Pour les voix françaises, si on ne connaît pas encore les noms des artistes, on sait toutefois que les doubleurs officiels ou habituels de ces acteurs seront choisis en priorité, histoire de renforcer l'identification des voix.





Pas de mode multijoueur ou d'extension online prévus sur Xbox ou PS2 puisque Driver 3 s'apprécie en solo uniquement.



Des déformations, encore des déformations. Non seulement les tôles se froissent, mais elles libèrent en plus quantité de petits débris. Classe.





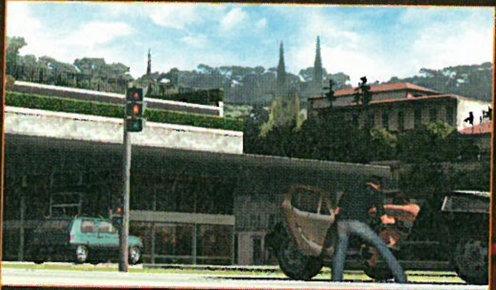
De nombreux éléments du décor pourront être réduits en bouillie. Les arbres et les poteaux électriques n'en font pas partie.

Des palmiers, un ciel bleu azur, des cigales qui chantent. Pas de doute, nous sommes à Nice. Tanner n'y sort jamais sans son flingue.



C'est l'embouteillage pour se rendre au match de foot US...





Et la galanterie Mister Tanner ?! La donzelle avait hélas une bien belle voiture. Allez zou, du balai !

Boum ! fait le camion. Un lance-roquettes pourra être utilisé. Notez que l'explosion fait littéralement voler en éclats les éléments du camion !





Traverser les terrasses de cafés risque d'être sacrément jouissif.

de guitares, habillant comme un gant une succession d'images sombres. Même si ce Driver acte III impose une nouvelle fois la voiture au rang de véritable héroïne, on se doute bien que le scénario ne jouera pas qu'un simple rôle secondaire.
On nous l'assure, on pourra compter sur de multiples rebondissements, comme tout bon film hollywoodien qui se respecte. Atari a tout de même confié les doublages à des movie stars (voir encadré). Un vrai show à l'américaine ! La musique n'est pas en reste non plus. Une bonne douzaine de titres ont été signés avec des groupes à tendance rock comme The Bellrays, The Raveonettes ou Syntax. Le genre de mélodies qui auraient pu figurer dans un film de Tarantino ou dans un épisode des *Soprano*. Des musiques instrumentales accompagneront les phases actives, histoire de rester dans une ambiance bien particulière. Pas la peine d'essayer de changer de station de radio, on n'est pas dans Gran Theft Auto, faut-il vous le rappeler ?

Et les missions ?

Tanner débute son épopée à Miami, tranquille. Pour infiltrer un gang de voleurs de voitures, il va falloir se faire accepter, afin d'obtenir leur confiance. Diverses épreuves pour tester le dévouement de Tanner seront-elles au menu ? Mystère et boule de gomme. Boucler une trentaine de missions, utiliser une dizaine de flingues, dix-sept véhicules aussi différents qu'un bateau, un semi-remorque ou une moto seront au programme. Mais ce qu'on apprend, alors que la torpeur matinale se dissipe, c'est que le jeu autorisera une grande liberté de vadrouille pour boucler sa mission. Exemple : Nice, 35° au soleil, pas le temps de déguster un pastis. Va falloir intercepter un camion et récupérer le véhicule qui se trouve à l'intérieur. Et là, à vous de choisir votre mode d'opération. Grand A : je speede comme un ouf malade sur ma moto, je prends un raccourci de la muerte et j'intercepte le camion avant qu'il ne dépose sa livraison au gang adverse. Je me débarrasse du conducteur, je prends sa place et je me fais passer pour lui aux yeux du gang adverse. J'arrive dans l'antre des voleurs, je les zigouille et je me tire avec mon camion et la voiture à l'intérieur. Grand B : je conduis ma moto comme un pied et j'arrive après la livraison, je bute tout le monde et là, Grand B petit a, je me casse au volant de la voiture volée et prends le risque de me faire repérer (la cavalerie a été appelée en renfort) et de me faire tirer dessus. Attention aux impacts de balles sur la carrosserie coco ! Grand B petit b, je bute tout le monde, je mets la voiture volée discrètement dans le camion et je me casse tranquille sans éveiller le moindre soupçon. Bon, ben ça nous promet une bonne marge de manœuvre tout ça, non ? Quant au gameplay, 75 % du temps se dérouleront en voiture et 25 % à pied, avec parfois des combats rapprochés. Pas d'effusion de sang, ce n'est pas l'intérêt de Driver, mais beaucoup de choses seront suggérées.

Anecdote croustillante

Le genre d'anecdote que Gareth Edmonson nous confie au détour d'une conversation, après un délicieux repas légèrement arrosé... Lors d'un voyage à Las Vegas, les frères Edmonson ont découvert une boutique à l'écart des néons bruyants de la cité des jeux. Cette échoppe octroie, pour une modique somme et des empreintes digitales, les flingues que vous voulez. « On pouvait même louer un UZI ! », s'étonne Gareth « puis partir en vadrouille et tirer sur ce qu'on voulait ! De là a germé l'idée d'équiper Tanner en flingues ! »





The ultimate driving simulator

Il n'a pas été possible de boucler une mission complète lors de notre trip à Newcastle ; en revanche il nous a été offert de nous essayer au mode Take a Ride, dans les rues d'Istanbul. Stuntman poussait déjà loin, très loin, le réalisme physique de ses voitures et Driver 3 n'entend pas démériter sur ce point-là. Souple, nerveuse et rapide, telle est la conduite... Les futures courses poursuites

risquent d'être sacrément wild ! Et bien sûr, au choix : vue subjective ou à la troisième personne. Préférez cette dernière, bien plus spectaculaire. Paddle en main, les dégâts que l'on peut infliger aux bolides sont en effet ahurissants de vérité. Toujours plus de réalisme. Martin Edmonson nous le confirme, il espère bien créer le simulateur ultime de courses de voiture. La centaine de personnes qui œuvrent avec lui ne sont pas là pour faire de la figuration. Pour que l'expérience visuelle soit ultime, de nombreux éléments du décor pourront subir l'assaut de votre pare-chocs. Tremblez échafaudages, poubelles, grillages, poteaux et tables de terrasse ! Et si vous vous posez des questions concernant la fluidité de l'ensemble : « L'optimisation du jeu est encore en cours, mais il tournera de façon fluide, car c'est essentiel pour l'immersion. Et cela se fera sans aucune concession sur le caractère destructible des véhicules. » Ils gardent certainement encore en mémoire, et nous autres joueurs aussi, quelques pénibles scènes de visionnage du précédent opus « en diaporama »... Chose qu'ils vont s'employer à éviter. Ça fait tout de même 4 ans que Reflections travaille sur le moteur de jeu mis au point pour Stuntman, en y apportant de constantes améliorations. Pour toujours plus de réalisme. Le dernier mot à Martin Edmonson : « If it looks right, you shouldn't even notice that it's there. » Driver 3 se doit d'être parfait, la barre est placée très haut et on ne peut qu'attendre avec impatience une version preview !!!

Apparemment, il faudra compter avec un trafic assez dense sur le sol américain.





Remake de *Duel*, la pauvre Cx ne fait pas le poids face à l'imposant 38 tonnes... Remarquez au passage que le camion est ricain et que la scène se déroule en France...

Tourisme gratos

Istanbul, Nice ou Miami ; si ces destinations vous séduisent, vous ne serez alors pas déçu par les trips offerts par Driver 3. Les villes ne sont certes pas modélisées à l'identique dans leur intégralité (différence de proportions, suppression de bâtiments et avenues pour simplifier l'affichage, etc.), mais les lieux connus risquent bien de vous bluffer. Plus fort sur ce point que The Gateway ? Très certainement.





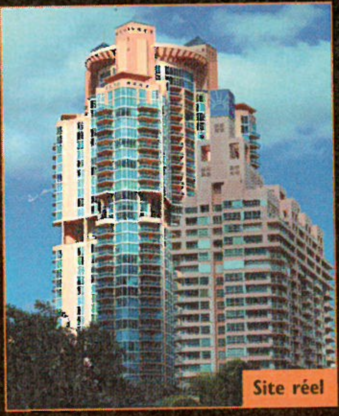
Site réel





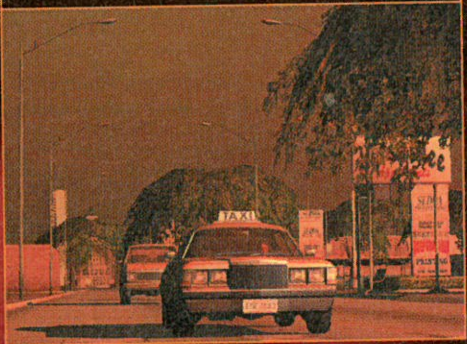
Site réel

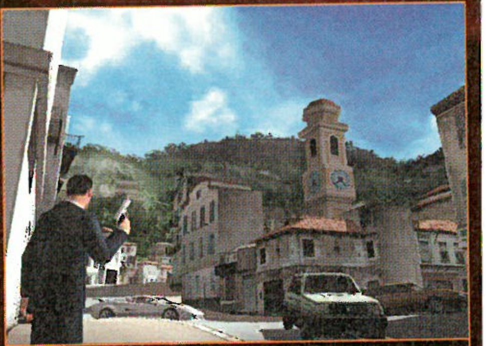




Site réel

Le temps ne change pas durant une mission. Si on commence en plein jour, on termine en plein jour. Et pis c'est tout.





Une bonne marge de liberté est accordée pour boucler les missions selon notre envie. Feinter l'adversaire ou choisir la manière forte.

DEUS EX
INVISIBLE WAR

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : FÉVRIER 2004





Même les extraterrestres prennent part à l'intrigue. Ça part vraiment dans tous les sens.

NANOTECHNOLOGIQUEMENT VÔTRE

AVANT-PREMIÈRE



Deus ex machina, expression qui signifie littéralement : « Dieu (descendu) au moyen d'une machine ». Elle est composée de la préposition ex (+ablatif), qui exprime ici le moyen, et du substantif machina = machine. Le deus ex machina est une allusion à la machinerie qui permettait au théâtre l'apparition du dieu chargé, à la fin de la pièce, de tout régler. Aujourd'hui, un deus ex machina est une personne ou un événement qui arrive au bon moment pour régler une situation qui paraissait jusqu'alors sans issue. Une fois que l'on a bien saisi le concept de l'expression, on comprend à quel point le jeu peut être interprété de plusieurs façons. Avec ou sans JC Denton (JC pour Jésus-Christ ?), le héros du premier volet, nul doute que cette suite proposera autant de surprises que son prédécesseur.

par Angel



Avec le bon Biomod, vous pourrez hacker les bot-araignées et les diriger.

Pour beaucoup, Deus Ex fut une expérience unique. C'était la première fois que l'on ressentait autant de liberté d'action et de choix dans un jeu vidéo. Chaque acte avait une conséquence sur l'histoire, que ce soit un détail comme une simple visite dans les toilettes des filles qui nous était reprochée par le boss beaucoup plus tard ou un vrai choix cornélien comme la décision de tuer son propre frère ou non ; tout avait une incidence et était prévu dans le scénario. Le tout mélangé à un gameplay jusque-là jamais vu, et on obtenait un des chefs-d'œuvre de la décennie (si, si… ni plus, ni moins) sur PC qui fut d'ailleurs brillamment porté sur PS2. Pour sa suite, Warren Spector a décidé de déléguer le travail à Harvey Smith (comme il nous l'explique dans l'interview qui suit ces pages), afin que ce dernier prenne les bonnes décisions qui empêcheraient de faire d'Invisible War une simple suite, mais bien évidemment tout en gardant l'univers intact et son gameplay fabuleux.

Pas une simple suite

Comment ça se traduit ? Eh bien maintenant que l'on a en notre possession une version jouable, on est plus à même d'en parler dans le détail. Pour commencer, le développement s'est fait simultanément sur PC et Xbox. Et cela s'en ressent du point de vue de l'interface qui est plus accessible à la console que dans le premier volet. Cela veut donc dire que l'on se retrouve avec des menus très simples, à tel point que l'on peut tout faire avec la croix directionnelle en quelques secondes. Ensuite, pour les initiés, les Biomods qui permettent d'améliorer « nanotechnologiquement » les compétences du personnage sont plus concis. Il en existe six catégories dans lesquelles il s'agit de répartir les modules que l'on trouve en cours de route ou que l'on achète au marché noir. Ces derniers permettent encore de faire des merveilles, comme se camoufler, voir à travers les murs, hacker les ordinateurs et même se faire accompagner de drones qui pompent l'énergie des ennemis pour vous la restituer. Ainsi, on façonne son personnage selon sa manière de jouer. Par exemple, quelqu'un de furtif ferait mieux de s'équiper d'un camouflage optique et thermal ainsi que d'une vision nocturne afin de pouvoir se faufiler partout. De même que le bourrin qui préfère l'assaut devrait augmenter ses forces et sa précision de tir. Voilà l'essence même de Deus Ex, on joue comme on veut et c'est ce qui fait sa grandeur. Dans n'importe quel cas de figure, n'importe quelle situation, n'importe quel endroit de la map, il y a toujours plusieurs manières de s'en sortir, plusieurs passages.

DEUS EX EST SANS AUCUN DOUTE L'UN DES JEUX LES PLUS IMMERSIFS DE L'HISTOIRE

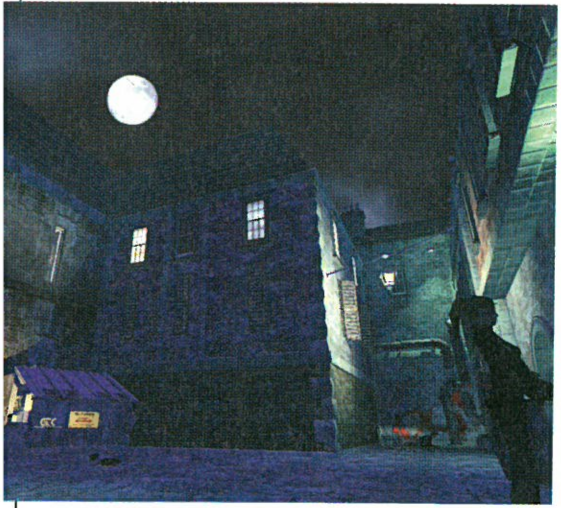


Les visites dans les lieux publics du genre cafétéria permettent de faire de bonnes rencontres qui vous donneront un sérieux coup de main.

Mine de rien, ce screenshot permet de contempler à quel point la gestion de la lumière est travaillée.



Les soirs de pleine lune, il ne peut rien arriver de bon.

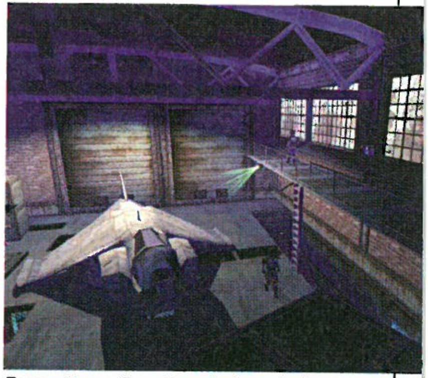


Paranoid City

À cela s'ajoute l'univers cyberpunk dans lequel on baigne, fait de conspirations, de religions apocalyptiques, de nouvel ordre mondial, de politique véreuse et de corporations douteuses. Le scénario est mieux travaillé que celui beaucoup de films et les dialogues sont tous joués de manière convaincante (en tout cas dans la V.O.). On se trouve clairement devant un titre ambitieux qui a pour objectif de repousser les limites du réalisme et de la simulation. Après quelques heures de jeu, on ne peut que trouver ça réussi. Mis à part quelques problèmes de frame rate et de loadings répétitifs que l'on espère voir disparaître dans la version finale, le trip du premier volet est bien là. Si JC Denton n'est plus, Alex D. (homme ou femme, on a le choix en début de partie) possède un background suffisamment mystérieux pour nous intriguer. Une fois de plus, il faudra s'attendre à faire des choix que l'on regrettera ou non plus tard, un peu comme la vie en fin de compte, mais sans la nanotechnologie qui va avec...

Parmi tous les groupes que l'on rencontre, il faudra décider pour lequel on travaillera. Même si ça ne vous empêchera pas de changer de camp en cours de jeu.





Dans cette configuration, plusieurs choix s'offrent à vous. Soit vous y allez franchement et vous abattez tout le monde, soit vous vous faufilez. À vous de voir.







Un tutorial vous explique les spécificités de chaque objet trouvé en cours de route.

WARREN SPECTOR

Warren Spector, c'est un peu le Kojima du monde PC. Il a largement fait ses preuves tout au long de sa carrière. L'année dernière, en adaptant son chef-d'œuvre Deus Ex sur PS2, lui et son équipe d'Ion Storm ont réussi un petit exploit qu'ils sont prêts à réitérer sur Xbox. La classe ! En visite à Paris pour présenter sa dernière production, Spector a répondu à nos questions. Allez hop, du coup, on laisse la parole à l'homme à la barbe trop bien taillée.



Mais comment fait-il pour avoir une barbe aussi bien taillée ?

LE BARBU NOUS PARLE

Quand le développement a-t-il commencé ?
On a commencé à penser à Invisible War quasiment à la fin du développement du premier Deus Ex. On a tout de suite voulu que le joueur incarne un autre personnage que JC Denton, le précédent héros. Alors pour préparer le terrain, on avait inclus quelques références à Alex D dans ce premier volet. Si vous allez dans le niveau de l'Area 51 et que vous fouillez un peu, vous y trouverez des allusions.

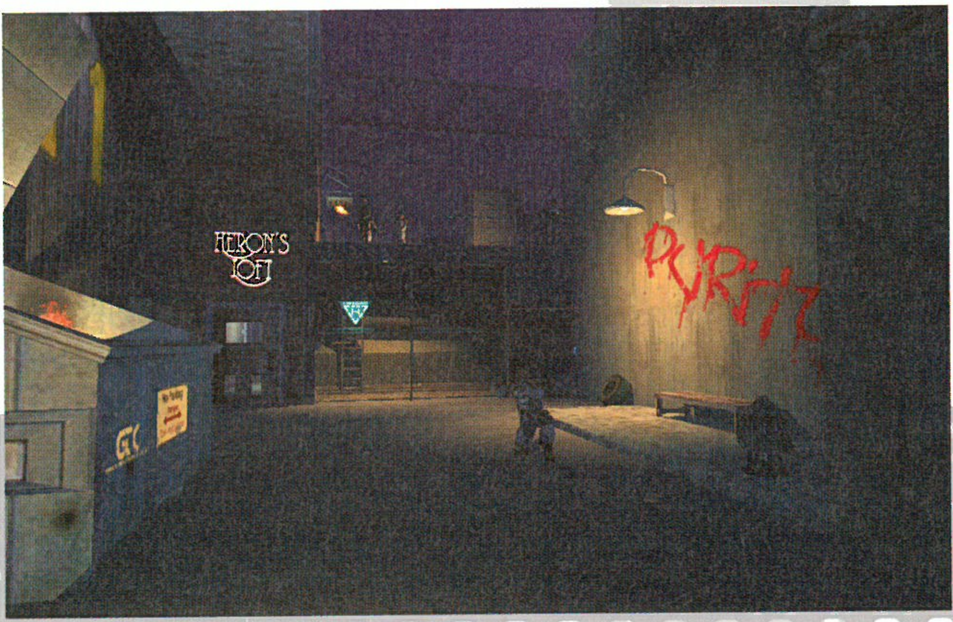
Quel a été le processus de création du titre ?
Dans un premier temps, on a réfléchi sur ce qui était bien et ce qui l'était moins dans le premier volet. Qu'est-ce que l'on pouvait améliorer, comment faire mieux... On savait que chaque joueur avait eu une expérience différente. Il n'y avait pas deux JC Denton pareils. Le principal objectif était de garder cela intact, car à ce niveau-là, on avait fait un bon boulot. Globalement, on s'est évertués à améliorer les niveaux et rendre le jeu plus accessible car certains joueurs avaient eu du mal à apprendre à manier l'interface qui était vraiment complexe. Pour cela, j'ai pris la décision de ne pas être le chef de projet de ce second volet.

Qui s'en est chargé alors ?
J'ai demandé à Harvey Smith, designer principal du premier Deus Ex, de prendre le relais. La décision n'a pas été facile à prendre, mais lorsque nous avons commencé à penser à la nouvelle version, je me suis rendu compte que j'étais vraiment très conservateur. Du genre « Toucher au skill system ? Hors de question ! », « Avoir un seul type de munition pour toutes les armes ? Non, non, non, on ne peut pas faire ça ! ». Si nous avions persisté dans cette voie, nous aurions juste abouti à une simple suite de base. Alors qu'au contraire, je veux qu'Ion Storm repousse les limites de ce que peut être un jeu. J'étais persuadé qu'en lui demandant d'être responsable, il me donnerait des réponses. Je lui ai dit : « Prends des décisions qui me feront peur. » Bien évidemment, on a quand même travaillé étroitement ensemble, mais il a donné au jeu une nouvelle direction. C'était vraiment une bonne chose.

La différence est donc flagrante ?
Ça demeure bien évidemment un Deus Ex. Il reste



L'I.A. est tellement pointue que les créateurs eux-mêmes ne peuvent pas prévoir la réaction des ennemis.



Des tags sur les murs, signe de révolte ultime, paraît-il. En attendant, les vendeurs de bombes s'engraissent. Vive la révolution satinée !





des tas d'éléments de gameplay inchangés et c'est dans le même univers. Néanmoins, le premier était plus un shooter/RPG hybride, alors que pour Invisible War, Harvey a donné une touche aventure intéressante. Le scénario est encore plus important. Il voulait vraiment que le joueur ait le contrôle de l'histoire. La direction est nouvelle et c'est entièrement parce qu'on avait du sang neuf qui apporterait de nouvelles idées.

Et en termes de gameplay, qu'est-ce que ce nouveau volet apporte ?
La technologie est entièrement nouvelle et le niveau de simulation est beaucoup plus profond. Dans le premier, les solutions multiples étaient déjà importantes, on s'assurait qu'il y avait toujours trois solutions pour régler un problème. Par le combat, par l'infiltration et une dernière par role play. Alors grosso modo, on avait fait 3 jeux en 1. À présent, les solutions multiples ont laissé place à la simulation. Il se passe des choses que personne ne peut prévoir. Il n'y a rien de scripté. Cela nous assure que chaque joueur fera des choix distincts et que de son côté, la simulation répondra subtilement, mais différemment selon le joueur afin que personne ne vive la même expérience. L'histoire même changera selon ces choix.

L'interactivité a été encore plus poussée alors ?
Je ne voulais pas tomber dans le piège de la suite facile. Le but n'est pas d'avoir un gros succès commercial et de gagner beaucoup d'argent. On ne voulait pas faire un jeu qui soit comme une montagne russe où on se laisse guider sans laisser d'autre possibilité que lâcher la barre et crier ou ne pas crier. Ce genre de choix est insignifiant. On veut pouvoir accomplir des actes qui auront de véritables conséquences. Et si on peut faire réfléchir les gens sur la vie tout en leur faisant passer un bon moment, c'est encore mieux.

Quelles sont les différentes œuvres qui vous ont inspirés pour créer l'univers de Deus Ex ?
L'univers Deus Ex est influencé directement par des films comme Blade Runner ou X-Files, mais surtout par Colossus : The Forbin Project, un film de 1970 dont je pense que personne ne se souvient. On s'est aussi servis de tous les sites web de conspiration et les livres cyberpunk d'auteurs tels que Bruce Sterling et Bill Gibson. Mais honnêtement, ce sont principalement Blade Runner, les X-Files et plein de bizarreries conspiratrices qui nous ont servi de base. Et en termes de jeux, Deus Ex est l'évolution de titres comme Ultima, Ultima Underworld, System Shock ou Thief. Plein de gens ont pensé que Deus Ex était un jeu révolutionnaire, mais je pense plutôt qu'il est « évolutionnaire ». Peut-être que ces personnes-là n'avaient pas remarqué qu'il existait d'autres jeux de ce genre, ce qui est dommage.

JC Denton n'est plus le personnage principal, mais est-ce qu'on le croisera quand même dans le jeu ?
JC revient effectivement sous la forme d'un personnage non jouable que vous devez trouver. Vous incarnez Alex D, un homme ou une femme, qui possède certaines connexions avec Denton que l'on découvre petit à petit dans l'aventure. Lorsque vous le trouvez — je ne veux pas trop en dévoiler — mais disons qu'il a son propre agenda et que vous devez décider si oui ou non vous l'aiderez à remplir ses propres objectifs.

Des rumeurs sur le Net font état d'un Deus Ex 3 qui serait déjà en développement...
J'ai juste fait un simple commentaire innocent au sujet d'un possible 3e volet, et depuis tout le monde veut en parler. Je suis vraiment dedans jusqu'au cou... Oh mon Dieu ! (Rires)

On se demandait juste si vous étiez à court de temps et si vous aviez coupé le jeu en deux.
Oh non, mon Dieu !

Il y a donc une vraie fin sans « À suivre » ?
Non, pas de « à suivre ». Je peux même vous dire qu'il y a quatre fins. Et ce sont quatre fins que nous avons conçues dès le début du développement. Il y en a même une cinquième cachée. Non franchement, on sort le jeu dans le commerce exactement tel qu'on le voulait. C'est juste que la sortie américaine est dans quelques semaines à peine, alors il y a une toute petite équipe qui fait le bilan et réfléchit à ce que l'on pourrait améliorer la prochaine fois, des bribes d'éléments de scénario que l'on pourrait développer. Mais on parle de trois personnes maximum. Il n'y a vraiment rien d'avancé, et non, il ne s'agit pas d'un jeu splitté en deux parties. Surtout pas !




PubStation
PlayStation fête sa pub !
Le 6 février 2004
A L'OLYMPIA
BRUNO COQUATRIX
Venez assister à la 1ère projection mondiale des pubs PlayStation.
Inscriptions uniquement sur www.playstation.fr
game one
MTV
fun radio
DES HITS & DU FUN

Toutes les sorties japonaises et américaines

Ahhh… Ben ça fait du bien de voir une rubrique Zooms aussi en forme. Ce mois-ci, croyez-moi, y a de quoi bouffer du côté des tests import… Un peu comme dans le super couscous juste à côté de la rédac'. Tiens, d'ailleurs on s'en est fait un pas plus tard qu'à midi, et on s'est régalés ! Et vous savez ce qu'il a mangé Angel ? Que du liquide ! Une bière en entrée, un petit verre de rouge en plat et un café pour se caler à la fin. Je vous jure, ce Davilex n'est pas humain !!!

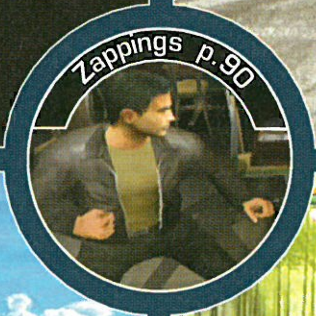
Bref, pour en revenir à nos moutons, je ne vois pas ce qui vous retient ici. Tournez donc cette page pour vous jeter sur les Zooms de Project Zero 2, GT4 Prologue, le remake de Wild Arms, le nouveau F-Zero GBA ou encore le très attendu Baten Kaitos… Un super jeu de cartes ! Quant aux « Otagristes », comme aime les appeler Tristan, ils seront aux anges rien qu'à l'idée de baver sur la page de test du nouveau Super Robot Taisen. Bien l'bonjour chez vous !



Project Zero 2 p.80



Gran Turismo 4 Prologue p.72



Zappings p.90



Baten Kaitos p.68



Onimusha Buraiden p.76

Baten Kaitos



Xelha est la magicienne du groupe. Une fois qu'elle aura perdu l'habitude de se faire enlever, constituez-lui un deck de choc.





Lors du dernier TGS, après avoir joué à Baten Kaitos, nous étions à la fois charmés par les graphismes et un peu déçus par les combats. Namco a-t-il eu le temps de rectifier un peu le tir ?



La genèse de Baten Kaitos fut des plus épiques : Monolith, une sous-division créée par Namco, cherchait il y a plus de deux ans toute une équipe de développement. À la tête de Monolith, on trouve Takahashi Tetsuya, qui a claqué la porte de Square après avoir créé un de leurs meilleurs RPG sur PlayStation : Xenogears. L'homme se jette ensuite corps et âme dans Xenosaga (Square lui ayant déclaré texto ne pas avoir d'argent à mettre dans un projet dont le nom ne commencerait pas par Final Fantasy). Très occupé avec Xenosaga Episode II, il décide donc de s'allier avec Tri-Crescendo (une sous-division de Tri-Ace dédiée au développement GC), afin de créer un RPG original pour la console de Nintendo : Baten Kaitos. Pour le scénario de ce premier RPG sur le Cube, le scénariste retenu n'est autre que Masato Katou, à qui l'on doit déjà la trame du fabuleux Chrono Cross ! Les fans des productions Tri-Ace ne seront pas dépaysés par les musiques de Motoi Sakuraba, qui explore un registre très proche de ses compositions précédentes. Ça y est, la Dream Team est au grand complet, l'aventure peut commencer !





Cette sympathique bestiole réside dans une cascade. Pensez à prendre des provisions de cartes « bananes » avant de la rencontrer.

HÉROS AILÉ

Vous commencez la partie avec Kalas, un jeune homme de 18 ans, qui se réveille dans un village inconnu, situé dans le royaume d'Alfaldo. Dès le début du jeu, on vous demande votre nom. Par la suite, Kalas dialogue avec vous, le joueur, comme avec sa conscience, et vous demandera votre accord ou votre opinion sur divers sujets. Voilà une approche un peu différente et très drôle par moments. Le monde dans lequel vous faites vos premiers pas est à la fois fascinant et très prenant. Vous ferez de drôles de rencontres dans les villages, comme des Ushibuta (mix entre une vache et un cochon comme son nom l'indique en japonais) ou encore les Meemai (petite bête déclinée en plusieurs couleurs et qui crie « kiui »). C'est même une de ces drôles de bestioles qui vous sauvera la mise et vous amènera dans le premier village. Peu à peu,



Il faudra être très rapide pour choisir les bonnes cartes et jongler avec les touches L et R du paddle.

Baten Kaitos	
Éditeur	Namco
Dispo. Europe	N.C.
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	Non
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Livré avec un jeu NES pour toute résa
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Baten Kaitos est une très agréable surprise. Bénéficiant de graphismes sublimes et de musiques de bonne facture, il ne pèche que par son système de combat un peu particulier.



Il suffit de voir les nuages bouger de toutes parts lors de vos déplacements pour être littéralement soufflé. Non, ce ne sont pas des cinématiques !

vous prendrez conscience du monde qui vous entoure. Les grands continents volants sont reliés par des vaisseaux, et vous apprendrez à vous rendre dans un monde parallèle où un prêtre vous attend… Un autre Meemai vous parlera des étoiles et des constellations (il faudra retrouver cinquante fragments d'étoiles, comme si vous n'étiez pas déjà assez occupé.). Vous rencontrerez rapidement Xelha, une demoiselle à la morale rigide (elle vous en voudra d'avoir volé des objets sur les cadavres de ses amis). Peu à peu tout deviendra clair. L'enlèvement de la belle, le rôle de Giacomo… On n'en dévoile pas plus, vous aurez le plaisir de tout découvrir sur les deux disques qui constituent Baten !

FAITES VOS JEUX

Tout ou presque dans Baten Kaitos est à base de cartes, appelées Magnus. Le jeu en contient 1 022 différentes. On les trouve à peu près partout : dans les villages, cachées dans les niveaux, sur les ennemis à l'issue des combats, etc. En les combinant, vous pourrez aussi faire évoluer certaines cartes d'un élément vers un autre. Mais ce n'est pas tout. Le Magnus, constituant l'essence de toute chose, est disséminé sous la forme de « Magna Essence » (à l'approche d'une cheminée, vous pourrez par exemple récupérer un Magna Essence de feu). Chaque objet concret du jeu peut être transformé en Magnus et être stocké sur une carte vierge : la carte est alors la forme transitionnelle de chaque objet, bonus, arme, magie, voire argent et expérience. Vous pouvez acheter, recevoir, vendre des Magnus partout dans le jeu. Ces dernières se répartissent en plusieurs catégories : les cartes d'équipement s'adaptent au personnage en question et développent un effet unique selon le porteur ; les Magnus de campement servent à restaurer la vie et la magie ; enfin, les Magnus de quête servent à stocker les objets nécessaires aux mini-quêtes, le temps de les accomplir. Mais l'utilisation la plus intensive des Magnus se fait bel et bien pendant les combats, où la sélection des cartes constitue la totalité de l'interface.



La fleur bleue au fond sur la droite est un téléporteur. La version rouge vous permet





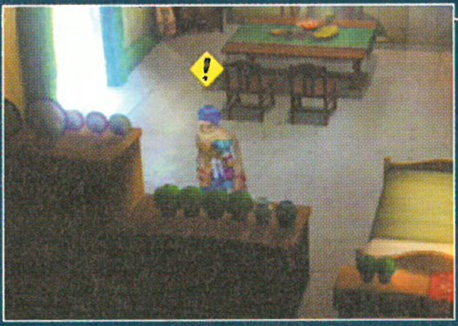
Très régulièrement, Kalas vous prendra à partie et vous demandera votre avis. Ici, il veut attirer votre attention sur un endroit du décor.



Un bon moyen pour se faire de l'argent ? Allez revendre toutes les photos de monstres que vous avez prises pendant les combats dans les boutiques.



Ce décor est à tomber tellement il est splendide. On sent une véritable touche artistique tout au long de l'aventure. Il s'agit d'un des excellents points du jeu.



Le point d'exclamation au-dessus de votre tête indique une éventuelle interaction avec le décor. Soyez curieux et fouillez partout.



Note
7/10

Observez attentivement chaque détail. Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être trouver un « Magna essence ».



SANS DECK, POINT DE SALUT

Les combats dans Baten Kaitos reposent aussi intégralement sur ce même système de cartes. Vous possédez un deck de départ (à partir de 20 cartes) que vous pouvez arranger à votre guise. Au début de chaque combat, des cartes vous sont distribuées aléatoirement. Les actions réalisables en combat, de l'attaque physique à l'équipement ou l'utilisation d'objets en passant par la magie, s'effectuent par leur biais. Pour chaque carte utilisée, une nouvelle est tirée au tour suivant. Le nombre de Magnus utilisables en combat augmente selon votre niveau et votre classe. Les cartes sont marquées d'un numéro qui sert à planifier les combos. En sélectionnant une série de cartes dans un ordre bien défini, il est possible de réaliser une combo linéaire ou des combos doubles, etc. Les ennemis utilisent également des cards pour planifier leurs attaques et réalisent également des combos. Tâchez de les surclasser pour en limiter l'effet. Essayez également de combiner les cartes selon leur motif, vous obtiendrez parfois des résultats surprenants. Les possibilités sont nombreuses, et plus la combo est audacieuse, plus l'attaque sera violente. On trouve en tout 141 combos spéciales, aux effets dévastateurs. De plus, le rapide enchaînement des tours pendant les combats vous contraindra à la plus grande dextérité dans le choix des cartes. Mieux vaut avoir un œil de lynx si vous comptez survivre dans le monde cruel de Baten Kaitos.

FOR YOUR EARS ONLY

Du côté musical, les fans de Motoi Sakuraba seront ravis d'apprendre qu'il a signé les pistes de Baten Kaitos. Ces dernières sont dans la droite lignée de la série des Star Ocean ou encore de Valkyrie Profile, avec notamment certains passages mémorables au violon ou à la guitare électrique. Juste pour la petite histoire, Namco a même poussé le vice jusqu'à s'adjoindre les services de Hyde (pas celui du groupe X Japan mais celui de l'arc-en-ciel) pour lui faire pousser la chansonnette dans la pub de Baten avec le titre Shining over you. Petit bonus sympathique, Namco a même filé pour toute réservation de ce titre, un disque GC contenant la version Famicom de Tower of Druaga. Une bonne initiative.
Le moins que l'on puisse dire, c'est que la GC aura eu droit à deux RPG vraiment atypiques cette année, faute d'avoir une licence lourde comme un vrai FF ou Dragon Quest. Tout comme FFCC, Baten Kaitos a au moins pour lui l'atout d'innover et de bénéficier d'une réalisation vraiment somptueuse, preuve une fois de plus de l'énorme potentiel de la GC. Il ne reste plus qu'à prier pour que les dieux de la localisation pensent aux joueurs européens. Et vu l'omniprésence des dialogues, il y a de quoi être sceptique…

Arnosan



Baten Kaitos étant sur deux disques, on aurait pu s'attendre à un peu plus de CG de cet acabit. Enfin, vu le nombre de voix déjà présentes, on ne peut pas tout mettre non plus sur le DVD mini-pouce





Ces cartes sont les « Quest Magnus ». Elles serviront à transporter des objets, sans en être vraiment (puisque ce sont des cartes). Concept.



Note
4/10

Gran Turismo 4 Prologue

Sentez-vous cette fragrance particulière liée à la sortie de Gran Turismo 4 Prologue ? Oui, vous y venez... Ça pue l'entourloupe, exactement ! Pourtant, si on prend le titre au pied de la lettre, on découvre effectivement qu'il s'agit d'une entrée en matière, d'un trailer de luxe pour une future bombe.



La ville italienne enchantera les pros.



Voici la première page de l'école de conduite.

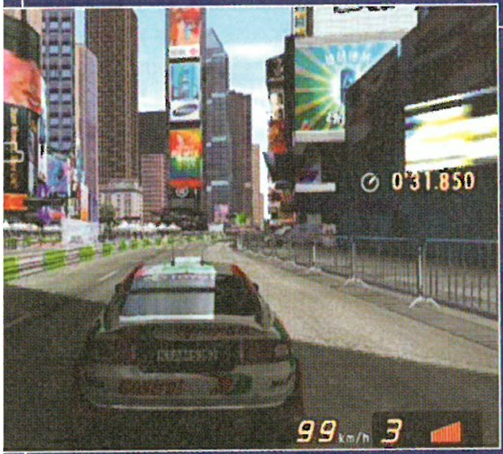


Il en fait couler de l'encre, ce GT4 Prologue. Son existence reflète parfaitement l'injustice de ce monde. Les Japonais seront les seuls à profiter de cette pré-expérience, pour un prix raisonnable (environ 28 euros). Alors que nous, pauvres Européens déjà lourdement affublés de la présidence de Silvio Berlusconi, n'avons rien à grignoter, pas même un petit circuit en démonstration dans une boutique ou livrée dans le packaging d'un jeu Sony. Il existe toujours une solution : débourser une somme pharaonique (plus de 60 euros !!!), que les magasins d'import n'hésiteront pas à étiqueter sur la boîte de cette démo payante, histoire d'engranger des profits injustes sur le dos de hardcore gamers bouillants. Attendez. J'ai dit « démo payante » ? Oui, un oxymore qui a tout d'une arnaque. Pour le prix d'un jeu complet, vous vous amuserez une journée sur un soft que l'on peut qualifier d'incomplet, à la manière d'un GT3 Concept ultra insipide et scandaleux. Enfin, le posséder, c'est déjà se forger une opinion, dirons-nous.

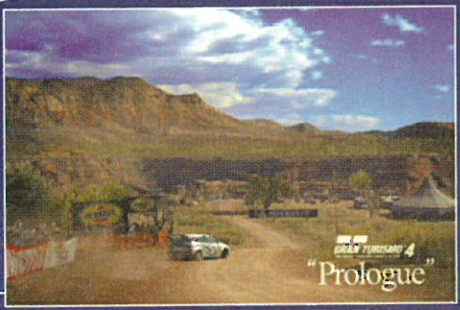
SI J'AVAIS UN MARTEAU...

Dissertons un poil du jeu à proprement parler. Après une introduction carrément sublime, on se retrouve dans un menu qui semble bien « light » en comparaison de ce qui nous attend dans l'édition complète de GT4. Une école de conduite avec une cinquantaine d'épreuves et un mode arcade. Ce dernier ne regroupe que cinq courses : New York, Tsukuba Circuit, Fuji Speedway, Citta del Aria et le Grand Canyon. Les deux dernières n'offrent aucune concurrence, style rallye oblige. Ça ne fait pas grand-chose à se mettre sous la dent. L'école, c'est apprendre à maîtriser vos engins tout en essayant de battre des records, plus la petite carotte qui va bien : une voiture débloquée par exercice réussi. Autant le dire, même pour un gars pas doué, un après-midi devrait suffire pour obtenir chaque engin. Ils sont tous parfaitement modélisés. Et dire qu'on nous en promet 500 pour la version finale ! Les environnements sont magnifiques, mention spéciale au rendu de l'asphalte. L'impression de vitesse est là, le style de conduite hyper pointu. Si l'I.A. des concurrents n'était pas scriptée selon une seule trajectoire, si la tôle se froissait, si le clipping était moins présent et si l'on avait pu s'y essayer à deux en écran splitté, je crierais moins à l'esbroufe. Mais là, impossible. Alors, quitte à nous sortir un jeu incomplet, il vaudrait mieux veiller à ce qu'il ne ressemble pas à un bêta test. Vivement le « vrai » Gran Turismo 4 !

Plume



New York est très chargé et donc sujet au



Gran Turismo 4 Prologue

Éditeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Course
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (148 Kb)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Variable
Continues	-
Spécial	Démo de luxe
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

U.S.A. TODAY

PS2

Note 8/10

Culdcept

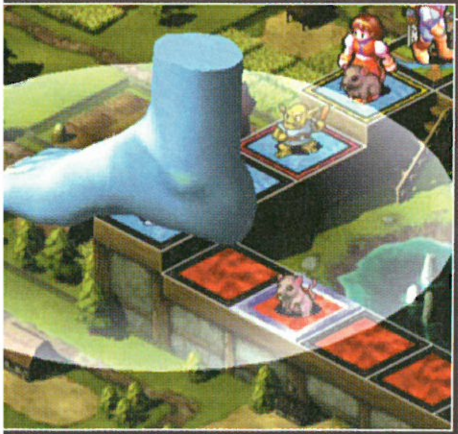
Comme Itadaki Street d'Enix, Culdcept est un de ces jeux qui connaissent un succès retentissant dans l'archipel, tout en restant quasiment ignorés du reste du monde. Après avoir fait les beaux jours de la Saturn, puis de la Dreamcast, Culdcept débarque enfin sur PS2 et en version anglaise, grâce à NEC Interchannel.



Chaque passage sur un donjon ou sur le château offre un bonus de points G, et certaines commandes territoriales globales ne sont accessibles que depuis ces positions.



Annexez plusieurs terrains contigus et vous obtiendrez un effet de chaîne, qui peut aller jusqu'à l'occupation d'une zone complète.



Rien n'égale le bonheur sadique d'infliger gratuitement une attaque magique à un camarade de jeu… Et rien n'interdit de trahir un allié en attaquant une de ses créatures.

À la base de Culdcept, il y a une idée simple mais d'une efficacité diabolique : mélanger les principes d'un jeu de plateau (en l'occurrence, les règles sont assez proches du Monopoly) et des jeux de cartes à la Magic.

EXPANSION TERRITORIALE

Après un lancer de dés, les joueurs se déplacent sur un plateau aux cases colorées selon l'élément auquel elles appartiennent : feu, eau, forêt, magie ou encore neutre. Pour annexer une case, il faut l'occuper avec une carte créature. Parmi les six cartes maximum dans votre main, vous trouverez des créatures, mais également des objets et des sorts d'attaque ou d'envoûtement très utiles. Les créatures ont deux statistiques de base : le HP et la ST, qui déterminent les dégâts infligés à l'adversaire. Bien entendu, la plupart des créatures appartiennent à un élément donné (et peuvent bénéficier d'un bonus en fonction du terrain sur lequel vous les placerez), maîtrisent souvent une compétence spéciale et sont affectées de diverses restrictions d'objets ou de terrain. Quand un joueur atterrit sur un de vos terrains, il a le choix entre payer le droit de passage ou vous opposer une de ses créatures. Le but premier du jeu est bien l'occupation du terrain, dont le niveau peut par la suite être amélioré pour augmenter le droit de passage. L'objectif consiste toujours à atteindre en premier un nombre donné de points de magie, les fameux points G (NDJulo : ah, c'est donc ça…), qui servent de monnaie pour chaque opération du jeu : utilisation d'une créature, d'une magie, etc. Une fois ce niveau atteint, le meneur doit rejoindre le château au plus vite.

L'ENGRENAGE INFERNAL

Chaque joueur utilise un deck de 50 cartes, présenté sous la forme d'un livre. Vous pourrez en créer et en arranger plusieurs selon vos besoins, le choix des cartes étant hautement stratégique. Culdcept s'est toujours distingué par le design de ses cartes, signées par quelques-uns des plus célèbres illustrateurs japonais, comme Katsuya Terada ou Satoshi Nakai. Les 480 cartes du jeu ne font pas exception, et on trouve en bonus plusieurs des plateaux utilisés spécialement pour la All Japan Culdcept Cup. À part son intro et ses transitions en 3D, le jeu utilise des sprites dans un décor en bonne vieille 3D isométrique. L'animation est loin d'être au top, et les combats de cartes ne paient vraiment pas de mine… mais c'est vraiment la dernière des choses qui importent quand on joue à Culdcept. Le mode scénario vous permettra d'acquérir nombre de cartes, que vous pourrez réutiliser en mode versus jusqu'à quatre joueurs. Entièrement paramétrable, avec un système d'alliances, c'est à plusieurs que le jeu révèle son potentiel quasi inépuisable. Si vous vous laissez prendre par l'engrenage, vous y jouerez sûrement encore pendant des années !

Dirk





Culdcept

Éditeur	NEC Interchannel
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Jeu de plateau
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (50 Kb)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Oui
Spécial	480 cartes
Existe sur	Saturn, DC, PSone
Compréhension de la langue	Recommandée

F-Zero Falcon Densetsu

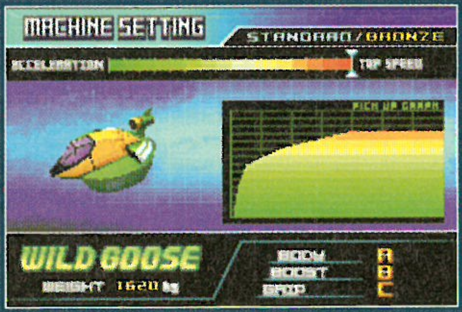
GAME BOY ADVANCE

Note 8/10

On peut dire que l'actualité F-Zero est chargée ces derniers temps. Après F-Zero GX, voici que débarque presque sans crier « Attention je débarque » un nouveau F-Zero sur Game Boy Advance. Accrochez votre ceinture, ça va pulser !



À l'image de Gran Turismo, Falcon Densetsu propose de passer plusieurs permis. Et vous savez quoi ? Le chemin qui mène à la classe S est périlleux.





Développé par Suzak pour le compte de Nintendo, ce F-Zero Falcon Densetsu (La Légende de Falcon) se base sur l'anime qui passe en ce moment sur TV Tokyo. Un véritable mix entre F-Zero GX et le premier F-Zero sur SNIN. Je m'explique. En apparence, tout semble basé sur F-Zero GX ; au niveau des persos, de la configuration des véhicules et de la gestion des turbos qui ne dépaysera pas les joueurs GC (vous utilisez le turbo comme vous le voulez et en fonction de l'état de votre barre d'énergie à partir du deuxième tour). Sans oublier la présence d'un champ de protection autour de votre véhicule, très utile pour jouer aux autos tamponneuses avec vos adversaires. Les circuits (plus d'une vingtaine) sont basés sur des versions dérivées de la mouture GX (Lightning par exemple) ou carrément les mêmes à quelques détails près des circuits SNIN ! Les vieux de la vieille seront comblés avec la Platinum Cup qui propose de jouer sur huit circuits tout droit sortis de la version 16 bits. Joie et souvenirs. On remarquera cependant quelques différences (finies les barrières électromagnétiques aimantées qui vous attiraient près de la bordure dans Port Town II ou Fire Field), mais bon, cela reste fabuleux. Sans oublier, en prime, des thèmes remix (très inégaux) de leurs ancêtres super nintendoniens.



Les nombreuses phases intermédiaires dans le mode Story rappellent le ton de l'anime.

POUR TOUS LES GOÛTS

Histoire de varier un peu les plaisirs, ce F-Zero dispose d'un bon paquet de modes de jeu. Commençons tout d'abord par le mode Story. Ce dernier vous permettra d'incarner dans un premier temps Ryu Suzaku, puis Jack Ravin, Judy Summer, Lisa Bryant… En tout, huit personnages s'affronteront dans des luttes scénarisées (chaque perso dispose de cinq scénarios). Les nombreuses scènes intermédiaires sont très proches dans le design de l'anime, et pour un peu on se croirait devant son petit écran. Arrive ensuite le mode Grand Prix, plus classique, qui vous permettra de choisir entre quatre championnats et trois niveaux de difficulté. Spéciale dédicace à la dernière coupe, uniquement constituée de niveaux issus de la SNIN. Ajoutez enfin à tout cela un mode Time Attack, Training, Zero Test (par ce dernier, vous passerez des mini-épreuves et débloquerez bon nombre de vaisseaux cachés). En mode multijoueur, il est possible de s'affronter simultanément jusqu'à quatre personnes avec une seule cartouche. Petit point mystérieux, ce F-Zero possède une option Card e reader, mais à l'heure actuelle, aucune carte n'est disponible et même Nintendo Japon n'a pas communiqué sur les éventuels bonus récupérables par ce biais. On vous tiendra au courant. Très speed, varié, proposant une petite dizaine de niveaux issus de la SNIN et une quinzaine de nouveaux, ce F-Zero a tout pour plaire. Il ne lui reste plus qu'à sortir en Europe !

Arnosan

Bien entendu, Pico et les persos incontournables de F-Zero seront de la partie. En tout, une trentaine



F-Zero Falcon Densetsu

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Euh…
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Compatible Card e reader
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Note 7/10

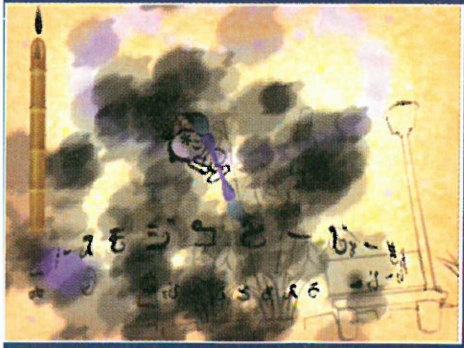
Mojib Ribon

Si vous aussi vous ressentez le besoin de prendre le pinceau et de peindre ou d'écrire tout un tas de chansons plus ou moins bizarres, ce jeu est fait pour vous.



Avec un peu de maîtrise, vous pourrez écrire comme un dieu et récupérer un max de points.





Aïe aïe aïe ! Voilà ce qui arrive quand on est à court d'encre. Plus le droit à l'erreur lors de la prochaine série.

Peut-être que le nom de Matsuura ne vous dit pas grand-chose. Parappa ou encore Vib Ribbon ? Oui, c'est lui ! Sa dernière folie en date ? Mojib Ribon, un jeu mettant en scène trois charmants personnages qui auront pour dur labeur d'écrire au pinceau en rythme. Tout le génie du jeu repose dans son gameplay. En effet, ce dernier se joue uniquement avec le stick analogique droit ! Trop facile me direz-vous ? Oh que non ! Selon la manière dont vous appuyez sur le stick, la façon dont vous écrirez sera modifiée ! La partie commence avec Mojiburi, le perso principal de cet ovni vidéoludique. Il marche sur des nuages qui tournent. Lorsque que vous distinguez une forme circulaire parmi les nuages, c'est le bon moment pour commencer à écrire jusqu'à la fin de la série. Attention cependant, il ne faudra pas uniquement diriger le stick analogique vers le bas. Pour écrire correctement, il faut en effet exercer une légère pression vers le haut (histoire de mettre un peu d'encre sur votre pinceau) avant de diriger le pinceau vers le bas.

FINIE LA RIGOLADE

Si, dans les premiers niveaux, cette manipulation s'apparente à une promenade de santé, les choses sérieuses commencent vers le neuvième niveau (le jeu en comporte dix-huit au total). Outre Mojiburi, deux autres persos viendront faire leurs preuves dans le domaine de la calligraphie : la charmante Mojiko et le très spécial Osorenza 1999 (sa voix robotique est à mourir de rire). Selon le perso, il faudra apprendre à poser le pinceau au bon moment. Mais ce n'est pas tout. Il faudra en permanence conserver un œil sur votre jauge d'encre dispo. Un peu à la manière de Rez, votre perso se transformera en fonction de vos résultats. Si vous faites trop de bourdes ou si vous écrivez mal, votre perso dépérira avant de passer l'arme à gauche. L'interface de Mojib Ribon est fabuleuse. Vous pourrez apprendre votre prénom à la bécane, placer l'accent tonique où bon vous semble avant de restituer au mieux les sons. Une option online permet même d'échanger les chansons que vous composerez avec d'autres amateurs d'encre de Chine. Si vos chansons ont la cote, vous gagnerez des points de célébrité et pourrez prétendre à faire partie du top japonais des meilleurs calligraphes/compositeurs. Mojib Ribon reste très efficace, avec des graphismes hors normes et un gameplay qui paraît venir tout droit d'une autre dimension. Toutefois, la compréhension du japonais est obligatoire pour profiter pleinement de ce titre qui a bien peu (aucune ?) de chances de sortir un jour dans nos vertes contrées.

Arnosan





Attention, dans moins d'une seconde, il va falloir se préparer à écrire.



Mojib Ribon

Éditeur	Sony C.E.I.
Dispo. Europe	On peut toujours rêver
Genre	Calligraphie
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (32 Kb)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Se joue juste avec le stick droit
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

PS2

Note 7/10

Onimusha Buraiden

Le roi incontesté du jeu de combat a décidé d'offrir à l'une de ses franchises les plus populaires du moment un petit voyage au pays de la baston. Jouable jusqu'à quatre simultanément, Buraiden promet des heures et des heures d'un vigoureux délire.



L'absorption vous rend vulnérable, ce qui vous incitera à faire préalablement le ménage.



On ne peut s'empêcher de penser tout d'abord à Smash Bros. Melee, le jeu se permettant en plus un petit délire façon « Capcom All Stars » avec la présence de personnages cachés parfois un peu anachroniques. Buraiden rappelle aussi Naruto, sorti le mois dernier, ce jeu de combat d'un nouveau type qui a clairement le vent en poupe. On ne s'en plaindra pas tant ils sont riches en possibilités.

DE VIEUX AMIS

La plupart des personnages du jeu, au nombre de quatorze plus douze persos cachés, sont tirés d'Onimusha 1 et 2, depuis les héros Samanosuke et Jubei jusqu'aux gros méchants en passant par une ribambelle de seconds couteaux. Les scénarios du mode solo reprennent en gros la trame des opus originaux, avec quelques variantes notables, et les différents niveaux se présentent sous la forme de missions. Le plus souvent, il s'agira de tuer tous les adversaires, mais on trouve aussi des épreuves en temps limité. Les vagues d'ennemis se succèdent en rangs serrés et les boss sont particulièrement corsés. Le système de combat serait assez classique sans l'absorption d'esprit chère à la série. Chaque ennemi tué laisse échapper quelques sphères, dont la couleur détermine l'effet. Quand plusieurs combattants rentrent en concurrence pour les attirer à eux, il s'ensuit une lutte acharnée que seul un pouce plus rapide que l'éclair pourra remporter. Ces luttes pour l'esprit sont d'autant plus cruciales que les sphères, qui contiennent vie et magie, peuvent totalement renverser la situation. Les coups chargés changent en fonction de la sphère élémentaire absorbée, ce qui offre à chaque personnage trois techniques spéciales.



« C'est moi qui l'aurai ! Non, c'est moi ! » Encore une histoire qui va mal finir...



FOUR TO SLASH

Le mode Story permet de développer un personnage en répartissant l'expérience engrangée selon les qualités recherchées, pour le reprendre ensuite en mode multijoueur. Pour jouer à quatre, le multitap est indispensable, mais le jeu en vaut la chandelle : à part Yuyu Hakusho sur Megadrive (qui se jouait aussi sur plusieurs plans), aucun beat'em up n'avait offert à quatre joueurs un système de combat aussi riche. Techniquement, Buraiden est d'un goût exquis : persos finement modélisés, décors élégants même si le changement de plan manque souvent de lisibilité au premier abord. La forêt de bambous ou encore le niveau du bateau traité à la manière d'une estampe animée parviennent même à poétiser une action pourtant frénétique. Les nombreux pièges qu'ils recèlent viennent pallier une I.A. parfois un peu limitée, mais c'est en multijoueur que Buraiden prend tout son sens. Si vous avez 3 bretteurs volontaires sous la main, et qu'un peu de japonais ne vous effraie pas, allez à la boutique d'import, vous ne le regretterez pas.

Dirk



Soyez le premier à atteindre le bonus d'attaque spéciale, en évitant soigneusement les pièges.

Onimusha Buraiden	
Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Oui
Spécial	12 persos cachés
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable



Difintel - Micro
UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD
sacré feu d'artifice pour la nouvelle anné
OTRE SELECTION DU MOIS :
AX PAYNE 2
E FALL OF MAX PAYNE
ussi disponible sur XBOX,
tation 2 et Game Boy Advance
XBOX
MORROWIND
Game of the Year Edition
Station 2
SIMS
PERMIS DE SORTIR
ssi disponible sur XBOX,
Cube et Game Boy Advance
PlayStation 2
LEGACY OF KAIN
aussi disponible sur XBOX et PC
MAFIA
HARLIE'S NGELS
ANGES SE DECHAINENT
VERSION INTEGRALE
DVD
HULK
DVD
PlayStation 2
MAFIA
aussi disponible sur X
LES EXPERTS DU JEU VIDE
EN BRESSE 04 74 23 13 54
ILLE 04 74 40 04 28
03 23 38 00 10
03 23 79 08 84
04 92 43 88 73
S 04 75 93 50 82
VILLE 03 24 57 98 93
02 31 51 00 99
C 04 71 43 56 56
04 75 72 78 34
E 04 75 78 09 68
04 66 52 44 66
05 34 46 07 70
31 ROQUES / GARONNE 05 61 72 06 64
31 SAINT GAUDENS 05 62 00 31 10
33 ARCACHON 05 56 83 58 23
33 BORDEAUX 05 56 79 05 52
33 LANGON 05 56 63 00 33
34 AGDE 04 67 21 32 71
38 VOIRON 04 76 67 46 95
39 LONS LE SAULNIER 03 84 24 41 59
40 DAX 05 58 56 29 03
40 MONT DE MARSAN 05 58 45 06 08
41 VENDOME 02 54 67 00 90
43 VALS PRES LE PUY 04 71 04 26 91
44 ORVAULT 02 40 59 53 00
44 CHATEAUBRIANT 02 40 81 40 50
45 ORLEANS 02 38 62 76 76
47 MARMANDE 05 53 20 49 15
52 SAINT DIZIER 03 25 96 09 74
55 VERDUN 03 29 83 72 31
57 FORBACH 03 87 88 67 16
59 TOURCOING 03 20 27 00 44
59 HAZEBROUCK 03 28 50 10 16
60 CLERMONT DE LOISE 03 44 50 41 00
61 ALENCON 02 33 28 85 73
62 BOULOGNE / MER 03 21 91 03 02
62 CALAIS 03 21 19 07 00
62 LENS 03 21 78 75 40
65 LOURDES 05 62 42 30 68
72 LA FLECHE 02 43 94 99 79
74 CLUSES 04 50 96 68 51
77 FONTAINEBLEAU 01 64 22 48 63
77 MONTEREAU 01 60 73 59 94
77 CHELLES 01 64 21 55 44
77 NEMOURS 01 64 45 54 58
78 ELANCOURT 01 30 13 87 30
81 ALBI 05 63 54 91 78
82 MONTAUBAN 05 63 92 13 13
84 APT 04 90 74 31 83
88 EPINAL 03 29 82 06 97
89 SENS 03 86 65 40 28
92 ASNIERES 01 47 33
92 LEVALLOIS - PERRET 01 47 4
92 BOULOGNE 01 41 41
93 LIVRY GARGAN 01 43 30
94 MAISONS ALFORT 01 48 9
95 ENGHEIN 01 34 17
97 POINT A PITRE 05 90 21
97 FORT DE FRANCE 05 96 70
97 CAYENNE 05 94 28
97 SAINT PAUL 02 62 45
DOM-TOM NOUMEA 006 87

Note
8/10

Minna no Golf 4

Les jeux de golf, ça commence visiblement à être grave à la mode. Après Tiger Woods et Links, voilà que Minna no Golf fait son retour sur PS2. Hole in one !



Au sol, la représentation du relief est d'une aide certaine pour réussir son putt.











Sous ce joli nom, se cache en fait le quatrième volet de la série des Everybody's Golf. Si chacun des épisodes s'approche du million d'exemplaires vendus au Japon (hormis l'édition online qui s'est tout de même bien ramassée commercialement parlant), le 3 n'est jamais sorti en France pour des raisons obscures que seul le marketing pourrait nous expliquer. Dur dur… Enfin, quoi qu'il en soit, Sony Japon ne s'arrête pas là et nous pond une nouvelle édition de ce jeu de golf grand public.

LE GOLF DE TOUT LE MONDE

Au programme, il n'y a rien de fondamentalement révolutionnaire. On reste dans le super basique, le genre de titre que l'on prend en main en deux temps, trois mouvements. Ici, pas d'interface compliquée ou de maniement de l'analogique pour balancer des super coups. On reste dans la jauge basique ; une pression du bouton pour la force et une autre pour la précision du swing. Et encore, un mode Débutant permet de se concentrer uniquement sur la puissance de la frappe. Néanmoins, on conserve la possibilité de mettre des effets (mais d'une manière très simple) afin d'éviter les éventuels obstacles du genre arbres, bunkers et autres. Quant aux putts, ils sont tout aussi simples. Bref, quoi que l'on veuille faire, on y arrive assez facilement, mais à condition, bien sûr, de prendre en compte les différents paramètres comme le vent et le relief du terrain. Côté contenu, on retiendra une trentaine de persos jouables, ainsi que tout plein d'accessoires à débloquer tels que des clubs, des balles et des fringues. Les modes de jeu sont tout aussi nombreux. Outre les traditionnels modes solo et multi, on trouve des mini-jeux certes un peu anecdotiques, mais tout de même sympas. Côté graphisme, on retrouve le design mignonnet habituel, avec les animations rigolotes des différents caddies qui vous assistent dans le choix du club. Quant aux musiques, elles sont plutôt bien adaptées. On passe du zen pendant la préparation des coups à des mélodies beaucoup plus pêchues lors des replays. Au final, ce nouveau volet est au moins aussi bon que les précédents. Si les fans peuvent y aller les yeux fermés, ceux qui s'attendent, en revanche, à une simu' du genre Tiger Woods ne seront pas du tout intéressés.

Angel

Dans le bunker, la jauge est ultra rapide. Du coup, on rate facilement sa frappe.



Minna no Golf 4

Éditeur	Sony C.E.
Dispo. Europe	Prions tous ensemble
Genre	Golf
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Classement online
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

GAME BOY ADVANCE

Note 8/10

Dragon Quest Slime Mori Mori

Après avoir joué à ce titre plus ou moins inattendu lors du dernier TGS, nous étions impatients de voir ce que proposait Slime Mori Mori. Autant vous prévenir de suite, nous avons été agréablement surpris !

Petit rappel pour ceux qui se demanderaient qui peut bien être ce Slime, héros du jeu. Le Slime est, un peu à la manière d'un Chocobo ou d'un Moogle, un élément récurrent de Dragon Quest. Il est même devenu avec le temps un symbole de la série. Oui c'est vrai, le bidule a une tête de con et est juste totalement absurde mais c'est aussi ce qui le rend attachant…



La nacelle en bas à gauche enverra une bestiole placée sur votre tête directement à votre village d'origine.

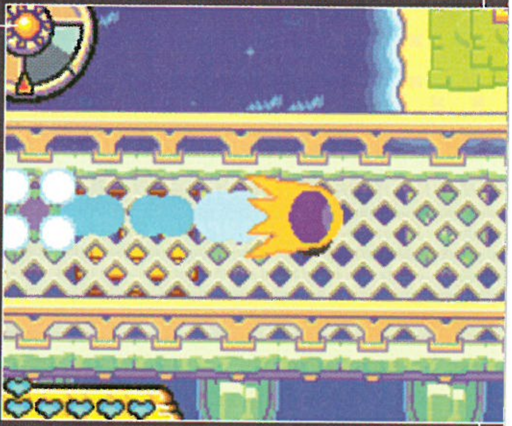


L'inventeur fou de votre village s'appelle Cid ! Un petit clin d'œil à Final Fantasy. Ils sont taquins les gars du studio 9.



PLUS RIEN NE VA

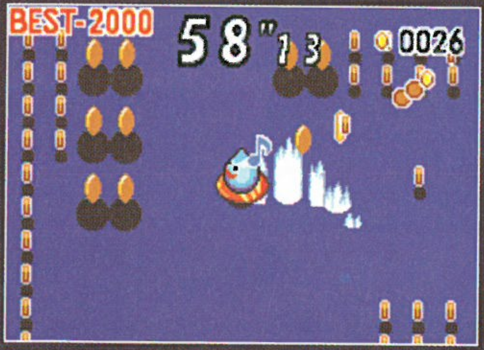
Tout se passait pour le mieux dans le village de Surlun, jusqu'au jour où notre héros fit le malin avec une baguette magique. Le drame se produisit. Votre village est dévasté, et surtout, les 100 âmes que recensait Surlun se sont volatilisées ! Votre mission sera bien sûr de libérer vos 100 compagnons et de venir à bout du Shippo dan (pas de traduction pour éviter les mauvais jeux de mots). À première vue, notre Slime fétiche ne sait pas faire grand-chose. Eh bien c'est faux ! Cette charmante boule de gelée de type Flubber pourra s'étirer, flotter dans les airs un court instant, rentrer dans le sol… Tout un programme ! Le jeu se décompose de la façon suivante : vous devrez vous balader et trouver vos camarades de jeu. Une fois un de vos collègues libéré, il faudra le renvoyer à Surlun. Tout un tas d'objets sont d'ailleurs prévus pour le transport : planche avec des ballons, chariots de chemin de fer… Le plus drôle, c'est d'attraper vos adversaires ou les objets qui vous tombent sur la tête et de les envoyer aussi vers votre village. Pourquoi ? Pour reconstruire votre village ! Cid vous proposera en effet de construire ou de réparer certains endroits de Surlun moyennant finance et/ou de la main-d'œuvre. Voilà une bonne initiative qui permet de varier un peu l'action. Notre Slime pourra aussi surfer, servir de ballon de foot une fois le stade reconstruit, faire du trampoline… Que du bonheur. En outre, Slime Mori Mori est ponctué de petites phases de réflexion (la plus drôle étant le combat contre les trois ninjas). Il est vrai que parfois l'action peut paraître un peu confuse, mais globalement, aucun défaut majeur n'est



Petit Slime deviendra grand et pourra récupérer tout un tas de nouveaux pouvoirs.

à signaler. Les musiques très entraînantes sont signées par Kouichi Sugiyama, que tous les fans de Dragon Quest connaissent bien. Le jeu pourra sembler un peu court (une dizaine d'heures suffiront à retrouver les 100 Slime), mais c'est un très agréable moment que vous passerez sur votre GBA. Aucune nouvelle quant à une sortie en dehors du Japon.

Arnosan



Dragon Quest Slime Mori Mori

Éditeur	Square Enix
Dispo. Europe	Euh…
Genre	Aventure avec un Slime
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Faible
Continues	Oui
Spécial	2 joueurs en Link
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Project Zero II Akai Chô

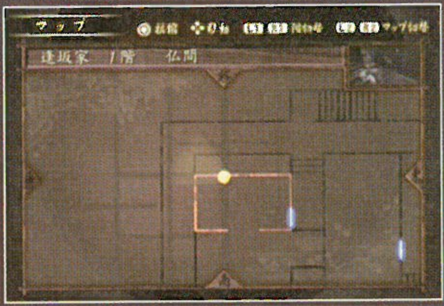
Lors de sa sortie, Project Zero (a.k.a Fatal Frame) avait créé un certain émoi, grâce à son approche originale du genre Survival Horror et une esthétique impeccable. Alors qu'une adaptation cinéma se prépare du côté de Dreamworks, le Zero nouveau vient d'arriver. La recette est-elle toujours aussi savoureuse ?



Les cinématiques mettent en valeur le très joli design des deux sœurs.



Ne me dites pas que ce genre de plan ne vous fait pas penser à la vidéo maudite de Ring.





Voilà typiquement le genre de plan qui vous glacera le sang : à peine entrouverte, la porte laisse apparaître un regard d'outre-tombe.

Project Zero II Akai Chô	
Éditeur	Tecmo
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Survival Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Multiscénario
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Lorsque vous lirez ces lignes, le jeu sera déjà disponible aux États-Unis sous le titre Fatal Frame II: Crimson Butterfly. Tecmo croit visiblement beaucoup au potentiel de son bébé, et lui offre une adaptation anglaise moins de quinze jours après la sortie japonaise, ce qui permettra à tous de profiter au mieux du scénario et des subtilités du jeu.

Ce nouvel opus met en scène non pas une, mais deux frêles jeunes filles sans défense, les sœurs jumelles Mio et Mayu. Alors qu'elles profitent tranquillement du bon air de la campagne, Mayu aperçoit un papillon rouge et se met à le suivre, comme fascinée, jusque dans un village totalement déserté de ses habitants. Ce charmant endroit, qui porte le doux nom de Minakami, était autrefois le lieu de sacrifices rituels dont les victimes n'étaient autres que… des jumelles. Quel lien secret peut bien unir les suppliciées d'antan et nos douces jeunes filles ? Vous incarnez Mio, la plus téméraire des deux sœurs, et tâchez tant bien que mal de guider Mayu dans les ténèbres d'une forêt, d'un village abandonné ou encore à travers le dédale d'une grande bâtisse. Séquelle d'une ancienne blessure, Mayu boite légèrement et s'en trouve ralentie. En revanche, elle semble particulièrement sensible aux manifestations de l'au-delà et vous gagnerez beaucoup à observer ses mimiques, ses hésitations et ses craintes… du moins tant que vous serez encore ensemble. Car une fois les deux sœurs séparées, l'enfer ne va pas tarder à se déchaîner.

DÉCLIC FATAL

Comme on pouvait s'y attendre, ce ne sont pas les revenants qui manquent, et vous mettrez vite la main sur la seule arme capable d'en venir à bout : un très vieil appareil photo qui possède le pouvoir de voler leur âme. Selon la qualité de votre cadrage, vous obtiendrez un score plus ou moins important. Les points ainsi gagnés permettent « d'upgrader » l'appareil photo avec notamment de nouveaux viseurs et objectifs. À la longue, vous pourrez totalement customiser l'appareil pour un maximum d'efficacité. Mais la photographie n'est pas la seule épreuve sur



La lampe de poche vient éclairer chaque élément d'un décor pourtant inerte.



L'utilisation judicieuse de filtres confère à ces images en noir et blanc une tonalité profondément, viscéralement morbide et dérangeante

Note
7/10

votre route. Vous trouverez tout au long de votre périple de nombreux objets dont la réelle signification n'apparaîtra que bien plus tard, et qui serviront notamment à résoudre les énigmes codées ou les épreuves en temps limité qui rythment le jeu. La fin que vous obtiendrez dépend intimement de vos choix et de vos performances, la prudence est donc de rigueur. La difficulté a aussi été revue à la hausse, un progrès qu'apprécieront les joueurs chevronnés pour qui Project Zero n'avait guère été qu'une promenade de santé. Une promenade terrifiante, mais une promenade tout de même.

CHAIR DE POULE

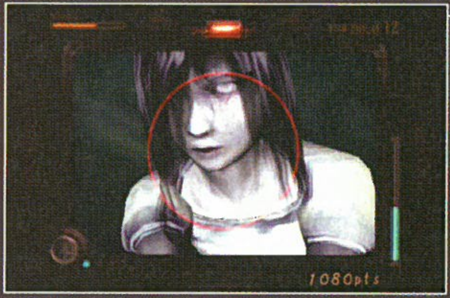
Quand l'ennemi se fait trop présent, vous ne pourrez pas l'ignorer longtemps : la violence des battements de cœur, en parfait accord avec les vibrations de la manette, ne manqueront pas de provoquer un stress intense chez toute personne normalement constituée. Un spectre apparaît subrepticement derrière vous, ou traverse un couloir avant de se fondre dans un coin du décor… Ces chers revenants, aussi beaux que variés, sont autant d'incarnations de l'horreur pure, dans un style que seuls les Japonais ont su exploiter jusqu'ici.



Voici une belle occasion de faire une magnifique photo de groupe.







« Chérie, je ne voudrais pas insister lourdement, mais t'as vraiment une sale gueule ce soir. »



Les séquences cinématiques, qui sectionnent l'action aux moments les plus inattendus, déploient tout un arsenal d'imagerie directement empruntée à Ring, jusqu'à le citer littéralement. Le montage, volontairement chaotique et irrégulier, est souvent constitué de plans très rapides, avec l'utilisation judicieuse de filtres qui confèrent à ces images en noir et blanc une tonalité profondément, viscéralement morbide et dérangeante. Le son n'est pas en reste, avec ses grincements caractéristiques, ses accents inquiétants, ses rumeurs et ses grondements qui jouent avec vos nerfs déjà mis à rude épreuve.

À L'ANCIENNE

Sur le plan de la forme et de la maniabilité, le jeu n'a presque pas évolué depuis le premier volet. Même si on a déjà vu plus fin (dans Silent Hill pour ne citer que lui), la modélisation et l'animation des deux jeunes filles sont particulièrement réussies, et viennent accentuer l'impression de leur profonde vulnérabilité. Les déplacements se font toujours à la Resident Evil, sur les mêmes vieux fonds précalculés. On salue les superbes effets de lumière et de réflexion qui exploitent au mieux les décors, mais il est toujours aussi difficile de s'orienter, notamment à cause de changements d'angles de caméra particulièrement traîtres. Il est donc indispensable de se référer en permanence à la carte, de peur de tourner en rond jusqu'à ce que mort s'ensuive. À cause de ce système de jeu un tantinet archaïque, Project Zero II fait pâle figure face à un titre en 3D pleine, extrêmement immersif comme Forbidden Siren. Plus lent, plus stylisé, plus technique aussi, il fait vibrer la fibre esthétique comme un bon film d'horreur. Dans tous les cas, si vous avez aimé le premier volet, ne passez pas à côté de celui-ci.

Dirk



Quand vous commencez à voir des flashs en négatif, c'est le signe que le spectre a oublié les règles les plus élémentaires de la bienséance.

Note 6/10

Pokemon Colosseum

Pokéfans en manque d'arènes virtuelles, réjouissez-vous : Colosseum vient de sortir au Japon. Alors qu'ils auraient pu se contenter de transposer le système de Pokemon Stadium 1 et 2 (dont il est la suite logique) en doublant le nombre de polygones, etc., les développeurs de Genius Sonority ont choisi d'innover radicalement...

À force de voir les épisodes de la saga se succéder sur portable, on désespérait de voir un Pokémon digne de ce nom sur console de salon. Les volets N64 et GC faisaient jusqu'ici plutôt office de gadgets, mais Colosseum vient redresser la barre.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Le premier mode de jeu n'est autre qu'un RPG en bonne et due forme, avec un scénario dans la droite ligne de la saga. Les deux héros (garçon et fille) que vous incarnez s'intéressent de près à la question des Pokémon noirs, apparemment envoûtés par une puissance maléfique et incapables de tout comportement pokérationnel. Pour réveiller leur cœur et les sortir de leur torpeur, vous devrez les faire combattre en les ménageant tout particulièrement. On retrouve ici tous les éléments classiques de la saga : villes, casinos, centres Pokémon, centres de communication, etc. Les combats et techniques de capture restent identiques, à l'exception des Pokémon noirs, les seuls qui puissent être dérobés à un dresseur adverse. Techniquement, l'univers pseudo western du début fait penser à un Wild Arms du pauvre. Les cinématiques sont carrément grossières, et l'ensemble du jeu manque cruellement de finesse, mais la présentation reste très accessoire. Les vrais fans n'ont pas oublié qu'un Pokémon, c'est avant tout fait pour combattre.

DOUBLE MIXTE

Au lieu de proposer comme dans Stadium des Pokémon de location pour les plus démunis, Colosseum permet de capturer, dans son mode RPG, 200 créatures différentes, pour les utiliser ensuite en mode Battle. Tradition oblige, vous pourrez aussi les importer à partir de votre cartouche de Pokémon Saphir ou Rubis sur GBA (japonaise, cela va sans dire). Les combats sont quasiment identiques à ceux du mode RPG et reprennent le principe de Stadium, avec une caméra plus dynamique. Le mode solo vous permettra d'affronter des séries de huit dresseurs, ou un combat-marathon contre 100 dresseurs ! Mais la grande nouveauté du gameplay réside dans les matchs en double. Outre les nouvelles possibilités stratégiques offertes, il permet surtout à quatre joueurs de s'affronter. Pourtant il y a un piège : seul le premier joueur peut utiliser la manette GC, les autres doivent connecter leur GBA avec Pokémon et s'en servir comme manette. La GBA permet d'afficher les commandes de chacun sur son petit écran, mais il s'agit quand même d'une restriction de taille. Alors, si vous comptez trois Pokéfans avant-gardistes et nipponophones parmi vos potes, vous pouvez acheter Colosseum les yeux fermés. Dans le cas contraire, vous préférerez sûrement attendre tranquillement la V.F.

Dirk



Fans de tous horizons, rassurez-vous : le mythique Pikachu est toujours de la partie.





Les graphismes des combats sont simples mais efficaces. Les Pokéfans se demanderont pourtant où sont passés les célèbres cris de leurs idoles.



Une fois le RPG terminé, vous pourrez même transférer des Pokémon de l'aventure GC dans votre partie GBA !

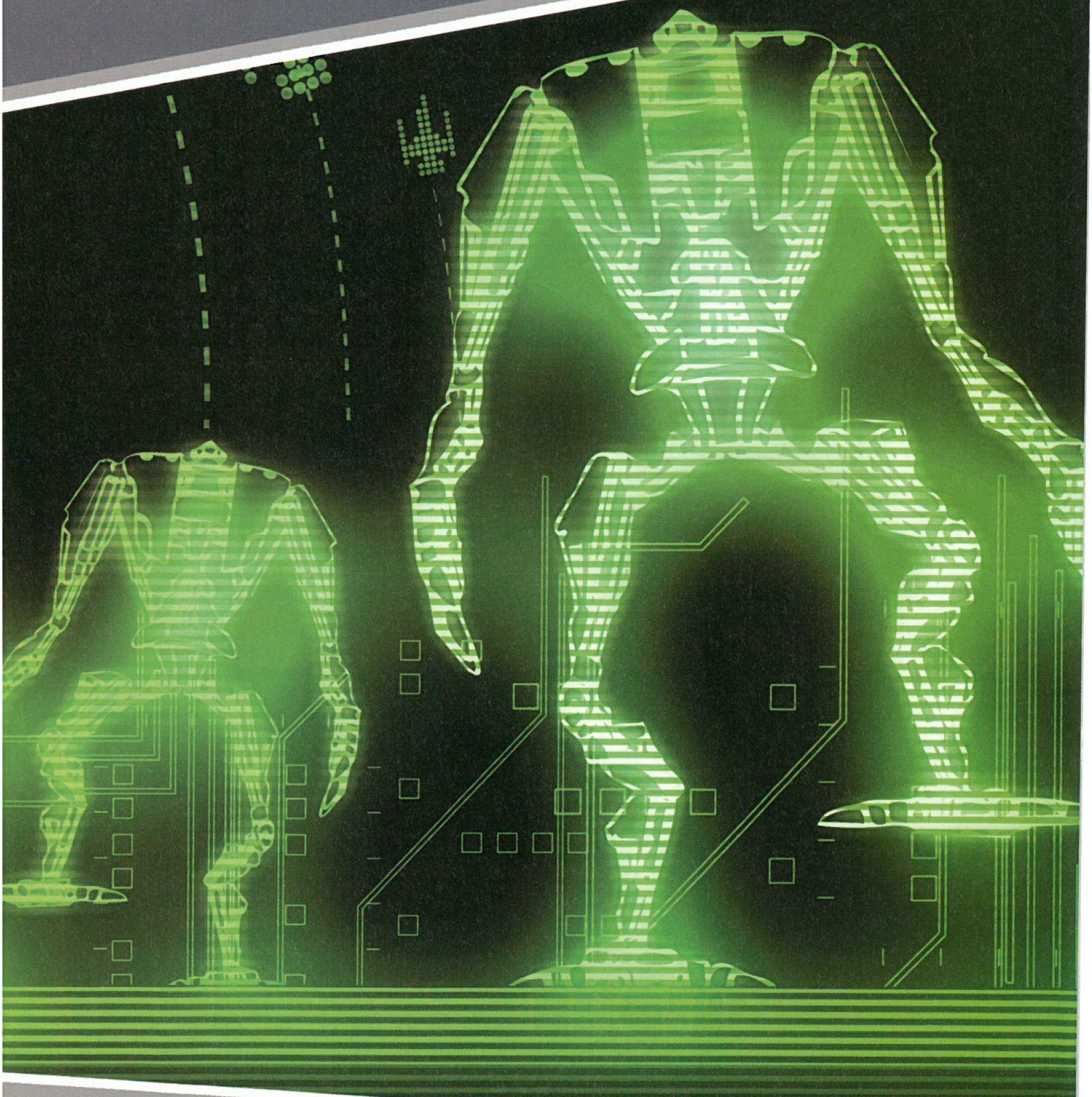
Pokemon Colosseum	
Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Pokémon
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Liaison GBA
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

replay

mcm LA CHAINE MUSICALE

Tous les samedis à 11h30

Rediffusions : dimanche à 17h45 - mercredi à 11h45 et vendredi à 20h15 et 00h30



Note
8/10

Super Robot Taisen Scramble Commander

Si chaque nouveau SRT sonne comme une véritable grand-messe pour les fans de Mecha, Scramble Commander marque l'entrée de la série dans une nouvelle ère... polygonale. À l'évocation d'un premier volet 3D, on pouvait craindre le pire, et pourtant le studio Beck offre à Banpresto un des meilleurs épisodes de la saga.



Lors du déploiement, vous pouvez choisir la position initiale de chacun dans la zone indiquée, puis assigner une route à chaque pilote.



Si vous choisissez de concentrer le combat façon mêlée, vous aurez besoin de zoomer régulièrement pour surveiller les troupes.



On ne saurait faire meilleur boss que Char dans son Zaku-II. Qui veut parier sur Judo et son ZZ ?

Exit la 2D, les cartes schématiques et colorées, les Mechas en SD et les petites animations mignonnes. Le passage à la 3D en temps réel bouleverse les règles du jeu et le rend à la fois plus dynamique et beaucoup plus spectaculaire.
Pour faire face à une nouvelle invasion extraterrestre menée par les terrifiants Swordians, nos héros de toujours vont devoir unir leurs forces. Comme d'habitude, le casting ratisse très large, des vieilles séries des années 70 signées Go Nagai (Mazinger Z, Great Mazinger, Getter Robo, etc.) jusqu'à Evangelion, en passant par quelques séries-cultes des années 80 comme le trop méconnu Dancougar. La part belle est faite aux séries de la Sunrise et de Yoshiyuki Tomino, et plus particulièrement à Gundam dont on retrouve pour ainsi dire tous les personnages et Mechas les plus importants, de First à 08 MS Team en passant par Zeta, ZZ, et même Wing. La vraie surprise, c'est la qualité de la modélisation : tous les Mechas ont fait l'objet d'un soin extrême. Très fins et détaillés tout en gardant le caractère de la série d'origine, ils se déplacent avec une lourdeur des plus réalistes.

STRATÈGE EN CHEF

La lourde tâche de commandant en chef vous échoit tout naturellement, et vous devrez guider vos unités, les envoyer en reconnaissance afin de localiser l'ennemi avant de passer en phase offensive. Les déplacements se font sur une carte où figure chaque relief du décor, et on peut à tout instant zoomer ou dézoomer pour alterner vue d'ensemble et de détail. La navigation entre les différentes unités se fait au moyen de la croix de direction, avant de donner les instructions. L'efficacité de chaque attaque est résumée en fonction de la situation (corps à corps, intermédiaire, distance) et il faudra charger les attaques spéciales, en faisant attention de ne pas toucher vos compagnons au passage. Les premières missions vous aideront à prendre contact avec chaque type de Mecha, que vous pourrez ensuite librement intégrer à votre équipe. Dans Scramble Commander, le temps réel n'est pas un vain mot, et il faudra garder un œil sur chacun, jongler avec dextérité dans le feu de l'action. Vous enverrez souvent tous vos éléments charger dans un même élan conquérant : de quoi arracher une larme au plus insensible des fans de Mecha, qui verra ses précieux bébés se lancer sans compter dans des rixes homériques qui n'ont vraiment rien à envier à leurs séries d'origine. Du coup, Scramble Commander devient le premier candidat sérieux à une carrière internationale dans l'histoire de la série. Chapeau bas Banpresto, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître !

Dirk

Super Robot Taisen Scramble Commander	
Éditeur	Banpresto
Dispo. Europe	3616 SOLEIL
Genre	Super Robot Taisen
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Jusqu'à 99
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	En 3D (si, si !)
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée





PS2 — Note 6/10

Kunoichi

Sorti il y a près d'un an sur PS2, Shinobi offrait à l'une des plus vieilles séries de Sega un petit coup de jeune façon 3D survoltée. Kunoichi, sa suite directe, en reprend le système jusque dans les moindres détails, avec, dans le rôle principal, une charmante femme ninja... Il suffisait d'y penser !









Pour désactiver la barrière, cherchez et détruisez les générateurs jusque dans les plus hautes strates des niveaux.

Cette fois, c'est la jeune Hibana, initiée aux meilleures techniques Ninja, qui va se heurter aux sbires mécaniques de Jimushi. Pour appâter le joueur, Sega n'a pas lésiné sur les moyens : grâce à sa modélisation impeccable, ses formes généreuses et une tenue des plus sexy, Hibana apporte une touche de sensualité jusque dans les combats les plus acharnés.
Et c'est bien là la différence la plus notable avec l'original. La ressemblance la plus frappante se situe sur le plan graphique, où l'on retrouve le même type de décors très géométriques, froids et pour ainsi dire un peu ternes. La jouabilité reste quasi inchangée : le dash, le double saut et les courses effrénées sur les murs sont toujours au cœur de l'action, tout comme la possibilité de verrouiller une cible et d'utiliser des armes spéciales comme les shurikens. Le seul élément qui parvient à renouveler un peu les combats réside dans la séparation du bouton de coup de pied et de coup de sabre. Contrairement au premier où le jeu choisissait pour vous quel type de coup asséner (les débutants pourront quand même activer ce mode dans les options), vous devrez faire ce choix stratégique dans le feu de l'action. Les coups de pied sont très efficaces contre certains ennemis, mais servent surtout à déjouer la garde avant de trancher dans le vif du sujet. La progression et l'architecture des niveaux sont sans surprise : on progresse de section en section, après avoir éliminé tous les ennemis. La recette n'a pas bougé d'un poil depuis le jeu d'arcade. Les points de sauvegarde sont en revanche plus fréquents, un progrès appréciable qui permet d'adoucir les inévitables morts par chute au fin fond des précipices.

HAUTE VOLTIGE

Tout comme Shinobi, Kunoichi excelle par son système d'attaques spéciales, qui consiste à enchaîner les coups d'un ennemi à l'autre, la puissance de la technique dépendant directement du nombre de combos. On se retrouve souvent à sauter de mur en mur, frapper un ennemi en l'air avant de rejoindre d'un petit coup de dash quelques ennemis groupés au sol pour les découper dans la foulée. Cette action de haut vol saura procurer aux plus perfectionnistes un plaisir authentique, au point de transcender la profonde monotonie de l'action, mais les autres resteront sûrement sur le carreau. Gageons que Sega saura offrir à Hibana des aventures un peu plus originales à l'avenir.

Dirk



Si Kunoichi répare une injustice, c'est bien grâce à ce vibrant hommage aux femmes Ninja.



Le tutorial, particulièrement long, permet de s'initier à toutes les subtilités

Kunoichi

Éditeur	Sega
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Action Ninja
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Oui
Spécial	Ninjette des prairies
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Note
5/10



R Racing Evolution

La très éculée série des Ridge Racer tente de faire peau neuve avec ce sixième épisode. Changement de titre, de concept et de gameplay : Namco comptait bien convaincre le plus grand nombre et, malheureusement, gâche ses chances de satisfaire tout public.



Même dans la dernière catégorie, les sensations manquent à l'appel.



La version PS2 est un peu plus chaleureuse mais aussi un peu plus aliasée.

Les messages d'intro qu'on retrouve désormais dans tous les jeux de caisse, du genre « ne faites pas pareil dans la vraie vie avec une vraie tuture », ne m'auront jamais tant fait flipper… Alors voilà, ne jouez surtout pas trop longtemps à R : Racing Evolution, évitez de lancer le soft si vous avez passé une nuit difficile : la monotonie s'installe tellement vite que vous risqueriez de vous endormir au volant ! Sans déc', je vous jure, c'est aussi soporifique qu'une balade de nuit sur l'autoroute ; je me suis moi-même assoupi en pleine course, quelques petites secondes seulement avant d'être réveillé par une vibration dans la manette, lorsque la caisse est entrée en collision avec une rambarde ! Ouah, c'est vous dire si la conduite est palpitante. Concrètement, les modèles physiques sont minables, on ne sent à aucun moment le poids des bagnoles ou un quelconque transfert de masses… Quant aux sensations de vitesse, elles sont vraiment minimes jusqu'à la dernière catégorie. Inutile de vous dire que les déformations ne sont pas de la partie. Bref, Namco a tenté de la jouer plus sérieux, mais sans en avoir vraiment les moyens. Finalement, il eut été préférable de satisfaire les fans de la première heure en produisant un jeu 100 % arcade, rapide et efficace.

PIN PON, VROUM VROUM

La principale originalité de cet épisode est de proposer un mode « Racing Life », qui n'est autre qu'un mode vaguement scénarisé par le biais de quelques cinématiques… Vous incarnez ainsi une jolie jeune femme à forte poitrine, conductrice d'ambulance de son état, qui prend de bons raccourcis et de bonnes trajectoires jusqu'à l'hôpital et se fait logiquement remarquer puis engager par une écurie… Quelle promotion sociale, les scénaristes ont carrément tout donné ! Contrairement à un certain TOCA Race Driver, ces scènes n'apportent aucune personnalité au jeu. L'histoire est vaseuse et les cinématiques ne vous laissent espérer qu'une apparition subtile (en gros plan) d'un de ces décolletés pulpeux dont les designers japonais ont le secret. Léger. Autre originalité qui n'apporte pas grand-chose : la jauge d'énervement. Elle apparaît au-dessus de chaque adversaire. Doublez un gars et il vous en voudra un peu plus, rentrez-lui dedans et il commencera à bouillonner, sortez-le de la piste et il deviendra carrément agressif… Des communications radio (en anglais, comme les cinématiques) viennent appuyer un peu plus l'immersion. Rigolo, mais pas super bien exploité. Bref, de toute façon, on s'ennuie ferme et c'est bien là l'essentiel. Le nouveau Ridge décevra tout le monde : les vieux fans qui le trouveront dénaturé et les éternels détracteurs qui critiqueront toujours son pilotage bidon et son manque de profondeur par rapport aux modèles du genre, GT en tête.

Julo



Les courses en rallye sont un peu plus pêchues, mais bon, rien de tripant non plus.



Le scénario est minable et les cinématiques n'apportent rien… si ce n'est la satisfaction pour certains de voir de jolies gonzesses…

R: Racing Evolution	
Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Printemps 2004
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Spécial	Mode pseudo scénarisé
Existe sur	PS2, Xbox et GC
Compréhension de la langue	Inutile

Note 8/10

Z Gundam AEUG vs Titans

Énorme succès en arcade (System 246) au Japon, Z Gundam : AEUG vs Titans est la suite de Federation vs Zion, qui s'est vendu à plus de 800 000 exemplaires. Au moment où Encounters in Space sort aux États-Unis, la déferlante Gundam sur PS2 semble loin d'être tarie, pour notre plus grand plaisir.

Zeta Gundam se déroule huit ans après la Guerre d'un An, couverte essentiellement par la première série. Encore plus sombre et torturée que la série originale, Zeta voit aussi un renversement total de l'échelle de valeur qui donnait à la Fédération le beau rôle face à Zion et à la famille Zabi.

LA RÉVOLTE DES COLONIES (BIS)

Créée spécialement par la Fédération pour pourchasser les derniers partisans de Zion et mater toute velléité d'indépendance de la part des colonies spatiales, la force armée des Titans adopte vite une attitude tyrannique et corrompue. En réaction, une nouvelle organisation se développe dans les colonies : l'AEUG (Anti Earth Union Group). Dès ses premières opérations en territoire ennemi, l'AEUG recrute Camille Vidan, jeune pilote surdoué, qui parvient à s'emparer d'un Gundam Mark II à son premier essai. À bord de la plupart des Mechas de la série, vous pourrez bien sûr incarner Camille, mais aussi Quattro Bajina (qui n'est autre que Char incognito), Four Murasame, Baptimus Scirocco ou encore Amuro Rei, qui fait plus office de guest star dans Zeta. Grâce à Bandai, les fans vont pouvoir rejouer toutes les grandes batailles spatiales ou terrestres de la série.

LE SIGNE DE ZETA

La palette de coups des Mechas est vraiment impressionnante. Au sol par exemple, vous pourrez esquiver sur le côté, sauter, utiliser le réacteur de boost, rouler au sol et bien sûr utiliser les deux armes classiques : le sabre et une arme à feu choisie selon sa portée.



L'habileté de Baptimus Scirocco, qui finit par prendre la tête des Titans, n'a d'égale que son ambition démesurée.

L'interface, d'une grande clarté, met clairement en évidence la vie de l'adversaire. Le radar, ainsi que le bouton « recherche » qui permet de localiser instantanément l'ennemi le plus proche, sont aussi très précieux, surtout pour les niveaux spatiaux où il est très facile de se perdre. Parmi les nouveautés figure aussi la « Hyper Combination », qui permet de faire une attaque combinée avec un allié. Graphiquement, le jeu est d'une grande beauté : chaque Mecha est fidèlement reproduit, avec un parfait respect des proportions (il suffit de voir la taille du Psycho-Gundam de Four pour s'en rendre compte), et se déplace comme en rêve. La fidélité à la série TV est totale : on retrouve tous les doubleurs mythiques de la série, ainsi que les superbes musiques de Shigeaki Saegusa. Jouable à deux en mode splitté, c'est surtout à quatre joueurs en mode online que Z Gundam tient toutes ses promesses. Un privilège auquel, à moins d'un miracle, nous n'aurons jamais droit en France…

Dirk



Z Gundam est à ce jour le jeu de combat de Mechas le plus brutal qui soit, surtout quand le combat tourne à la mêlée.



Loin de se limiter aux seuls Mechas, Z Gundam est l'une des meilleures séries de S.F. jamais écrites. La sortie prochaine de la série aux États-Unis est une excellente occasion de découvrir enfin ce monument.



Z Gundam AEUG vs Titans

Éditeur	Bandai
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Combats de Mechas
Nbre de joueurs	1 à 4 (online)
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Online… au Japon
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Appréciable

PS2

Note **7/10**

Fugitive Hunter
War on Terror

Loin des Rainbow Six et autre Splinter Cell, Fugitive Hunter aborde la guerre contre le terrorisme sur un ton beaucoup trop léger. Du trafiquant jusqu'au cœur de l'Axe du Mal (j'ai nommé Ben Laden en personne), vous devrez poursuivre les fugitifs les plus recherchés de la planète.



L'I.A. est de tout premier ordre pour un jeu aussi bourrin : les ennemis sautent, font des roulades, courent se planquer, etc.



Mention spéciale pour le fusil à pompe et le lance-grenades qui éjectent littéralement la cible.



Quand le jeu fut entamé en 1998, Ben Laden n'était pas encore la star internationale que l'on connaît. S'inspirant directement de la fameuse liste des « FBI most wanted criminals », Fugitive Hunter vous place dans la peau d'un agent du CIRF, une section créée spécialement pour les traquer. Suspendu suite au 11 septembre, le jeu ne sort que maintenant, sûrement un brin relooké si on en croit l'habillage du jeu, qui utilise intensivement des images comme les vidéos des camps d'entraînement de Ben Laden.

TRIGGER HAPPY

Ouvertement patriotique, Fugitive Hunter est un FPS hyper speedé, à la jouabilité très arcade. Dès le premier niveau, l'action donne dans le genre brutal tendance gore. Cette partie de massacre totalement écervelé s'avère pourtant diablement réjouissante, en grande partie grâce à une panoplie d'armes des plus variées. Kalachnikov, lance-flammes, fusil sniper, lance-roquettes, tout y est. Visuellement, les balles traçantes et les explosions font leur brin d'effet, tout comme le sang qui gicle, éclaboussant la caméra. Les ennemis sont légion et ont une fâcheuse tendance à apparaître à l'improviste. La difficulté reste pourtant tolérable, grâce au système de continues limités (vous pouvez en collecter dans les niveaux) qui permettent de reprendre à l'endroit exact de votre mort. Tout FPS sur console part avec un sérieux handicap sur le plan de la maniabilité, mais Fugitive Hunter ne s'en tire pas trop mal, avec une jouabilité proche de Halo, en plus brouillon et bourrin s'entend. Le manque de précision s'avère en revanche cuisant pour les sauts.



En guise de bonus, on trouve plusieurs clips vidéo, un making of et des interviews de l'équipe.

SUS AUX BARBUS

Chaque mission comporte des objectifs très basiques, qui consistent souvent à appréhender un fugitif, indiqué sur le radar. L'interpellation des prévenus tranche radicalement avec le reste du jeu : simple baston à mains nues, elle reste trop bourrine pour être vraiment intéressante. À la manière d'un Duke Nukem, le héros lance des vannes à tour de bras et devient invincible pour un temps limité lorsqu'il trouve un drapeau américain (!!!). Le décor urbain et sombre des premières missions laisse la place à des paysages plus exotiques, comme le désert d'Utah au soleil éblouissant, jusqu'aux fameuses grottes d'Afghanistan. Car une fois que vous en aurez fini avec le menu fretin, c'est Al Qaida qui vous attend : simples guérilleros portant le keffieh ou authentiques moudjahidines, ils feront tout pour protéger l'ennemi public numéro 1. Avec sa réalisation honnête sans plus, et malgré l'absence de tout mode multijoueur, Fugitive Hunter est un défouloir très efficace et totalement décomplexé.

Dirk



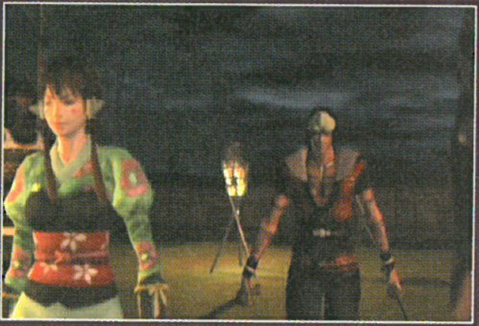
Fugitive Hunter **War on Terror**	
Éditeur	Encore Software
Dispo. Europe	N.C.
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (80 Kb)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Starring Ben Laden
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

XBOX

Note 5/10

Magatama

Magatama, L'Esprit du Croc-Démon... Derrière la création de cette production exclu Xbox Japan se dissimule une équipe de forcenés dirigée par Hiroshi Kawai. Kékicé ? Tout simplement le character programmer de Final Fantasy VII et lead programmer de Final Fantasy IX ! Une sacrée carte de visite pour un sacré jeu ? Mouaille, mouaille, mouaille...





On regrettera que le système de combat demeure tristement basique. Ça cogne à outrance, mais c'est à peu près tout...

Microsoft persiste. Oui, un jour, la Bilou's Corp parviendra à percer au Japon. Soupir. C'est donc pour s'en persuader que le constructeur poursuit sa quête métaphysique en tentant de convaincre le public nippon que sa console peut aussi abriter des titres intéressants... Comprenez par là « faits pour vous, amis japonais ». Si la phase de séduction s'est révélée catastrophique avec des productions aussi insipides que Nezumix (la simulation de souris sous ecsta) et N.U.D.E.@ (la simulation de pétasse cybernétique), Microsoft n'a pas dit son dernier mot et souhaite surprendre avec True Fantasy Live Online et Magatama. Hum... sauf que concernant Magatama, le suspense ne va pas durer très longtemps puisque, ô magie, en voici le Zoom, hop, rien que pour vos mirettes humides...

L'ART DU PARAÎTRE...

Avouons-le, Magatama fait un peu office de jeu de l'inconnu. Celui que personne n'attendait, et qui pourtant, grâce à ses atours délicieusement raffinés, a fini par séduire et attirer. Perdu dans les tréfonds d'un Japon médiéval, Magatama conte l'histoire d'une guerre épique opposant les forces de Yamato et les troupes du Shogun Bakafu. C'est alors qu'en bon vieux fourbe, le sombre Monkan du clan Yamato déchaîna les forces démoniaques afin de ravager le royaume. Armé de ses doubles lames Yin et Yang, seul le valeureux Shinato, pourfendeur d'esprits ténébreux, peut mener le combat et occire ces cohortes diaboliques. Super. Sauf que très rapidement une suffocante impression de « déjà viou » saisira les amateurs de beat them all nerveux. Oui, Magatama et Otogi, c'est quasiment kif-kif ! Ainsi, qu'il s'agisse des graphismes ou du gameplay, les deux titres ne cessent de partager les similitudes. Shinato possède une sorte d'esprit protecteur baptisé Orochi. Ce dernier joue un rôle prépondérant dans le système de jeu. En effet, plus vous frapperez vos adversaires, plus son énergie sera décuplée. Il est même envisageable de l'envoyer pourfendre les créatures adverses, et de l'équiper de précieux orbes renforçant ses pouvoirs élémentaires. Il est aussi possible d'effectuer une action spéciale lorsque vous entendrez votre cœur battre à tout rompre. Mais, grosse déception, il en résulte une sorte de « bullet time » assez insipide. Quoi qu'il en soit, histoire d'estomper l'aspect cruellement répétitif de ce beat them all de luxe, vous aurez la possibilité d'évoluer dans un gigantesque décor servant d'immersive transition entre les challenges. Malheureusement, cette initiative, bien que louable, ne parvient pas à gommer la simplicité du gameplay. Légères, les combos ne parviennent pas à enthousiasmer. Du coup, à trop peaufiner son esthétique, Magatama en a oublié l'essentiel. Dommage...

Gollum



Par certaines ambiances graphiques et idées de gameplay, Magatama se rapproche d'Onimusha...



S'il reste très conventionnel dans son gameplay, Magatama a le mérite de proposer une réalisation sans faille.



Magatama	
Éditeur	Microsoft Games
Dispo. Europe	Non annoncée
Genre	Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Disque dur
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Dolby 5.1
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Toutes les sorties japonaises et US

Un bon petit mois côté Zooms, qui s'achève une fois de plus avec une série de Zappings bien japonais. Dans le genre, les jeux à la con étant toujours nos préférés, on notera surtout le grand retour de Taiko no Tatsujin, notre soft de tambourin favori… Un grand moment à savourer humblement chez soi, l'air bien intelligent devant sa télé.

par Dirk



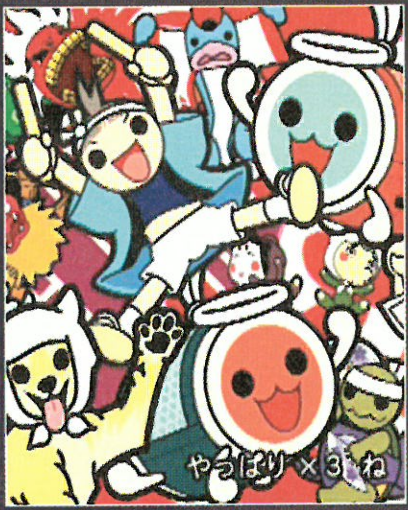
Taiko no Tatsujin 3



Sonic Battle

Taiko no Tatsujin 3

Si Konami reste le leader incontesté des Rythm Games, Namco y va tout de même de sa série-culte : Taiko no Tatsujin. Vous connaissez peut-être ce jeu de percussions traditionnelles japonaises, ne serait-ce que pour les concerts marathons de Kitaro. Dans tous les cas, le design super mignon et très efficace de TnT vous plongera dans un mélange fantaisiste de folklore japonais, prétexte à l'un des jeux les plus réussis du genre. Le Taiko (que ce soit avec l'accessoire de Namco ou la manette) se joue selon la puissance des coups, leur durée et leur force. Nombreuses et hyper variées, les chansons vont du générique d'anime (*DBZ* et *City Hunter* notamment) à de la J-Pop, en passant même par des arias d'opéra (*Carmen* !!!) ou encore une parodie de death metal. Il y en aura pour tous les niveaux et tous les goûts, et les mini-jeux vous permettront de prolonger encore un peu le délire.



7 Éditeur : Namco
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Jamais

Mickey to Donald no Magical Quest 3





Magical Quest 3 est calqué sur le premier de la série, sorti sur SFC il y a près de 10 ans. Il utilise le même univers graphique, les mêmes bonus, la même jouabilité et surtout le même système de costumes. Bien sûr, il y a pas mal de nouvelles fringues, tandis qu'on peut jouer Mickey ou Donald en mode solo. Mais là où le jeu innove, c'est en permettant à deux joueurs de coopérer. Les niveaux exploitent intelligemment les costumes, et l'interaction est très intéressante. Le jeu est plus « speed » et les quelques nouveaux mouvements (comme la grimpette aux arbres) donnent un bon prétexte pour goûter de nouveau à cet univers capcomien aux tons très pastel. Dommage qu'il reste trop facile (une tradition pour les jeux Disney/Capcom).

7 Éditeur : Capcom
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Courant 2004

Sonic Battle

Un jeu de baston Sonic ? Difficile d'imaginer plus casse-gueule vu l'affolante palette de mouvements dont disposent depuis toujours le hérisson et ses amis (vous sentez l'ironie ?). Pourtant, Sonic Battle ne s'en sort pas trop mal, notamment grâce à son mode quatre joueurs. Le mode Story ne parvient malheureusement pas à faire oublier la relative platitude des combats. Chacun des 8 persos (plus un caché) peut choisir une technique de défense, une au sol et une en l'air. En dehors de ces techniques, les coups sont trop peu nombreux et le système de combat trop brouillon pour qu'on accroche vraiment sur la durée… comme dans tout bon beat'em all qui se respecte d'ailleurs. En revanche, la vraie 3D texturée des décors montre à quel point la Sonic Team domine la GBA.





6 Éditeur : Sega
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Courant 2004

Glass no Bara

Grosse production Capcom, GnB (la « rose de verre ») est avant tout destiné au marché japonais. Tout d'abord parce qu'il met en scène l'acteur de *Drama* (séries TV jap), Matsuoka Masahiro, également batteur du groupe TOKIO (les fans de J-Pop connaissent). Ce dernier a en effet prêté sa voix et surtout ses traits (fidèlement reproduits par la modélisation) au personnage principal. Le système de jeu, lui, nous renvoie à une autre ère : du bon vieux click'n'play à l'ancienne, avec personnages en 3D et décors fixes sous plusieurs angles. GnB ne donne pas dans l'action, mais plutôt dans l'horreur glacée, magnifiée par une superbe tenue graphique et des cinématiques omniprésentes. Patience et réflexion sont comme toujours les maîtres mots, mais sans l'humour d'un Monkey Island, il s'apprécie plus comme un roman. À moins de posséder un bon niveau de japonais, les fans de Matsuoka Masahiro préféreront donc attendre la sortie officielle.



6 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Courant 2004

Dragon Ball Z Taiketsu

À écouter les déclarations des développeurs de Webfoot Technologies, on pouvait s'attendre à un miracle qui propulserait DBZ au panthéon des rois de la baston 2D, tout juste entre Capcom et SNK. Plutôt qu'un miracle, il s'agit malheureusement d'une véritable catastrophe sur tous les plans : décors d'un goût vraiment très douteux, animation lamentable, détection des collisions qui laisse vraiment à désirer...





La palette de coups est bien trop limitée, les combats n'ont aucune pêche, et jamais les attaques spéciales si chères à DBZ n'ont été à ce point sous-exploitées. Bien brave celui qui s'attardera suffisamment sur le jeu pour pouvoir profiter des bonus visuels (la plupart du temps des images de la série) ou musicaux offerts en échange des points Z. Pour faire un bon jeu de baston 2D, il ne suffit pas de créer quelques sprites crédibles... Rendez-nous Bandai !

2 — *Éditeur : Atari*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Courant 2004

Shin Seiki Evangelions 2

Sur le marché des adaptations d'anime, Bandai exerce un quasi monopole de fait. Evangelions ne fait pas exception à la règle, et ce nouveau volet développé par Alfa System a remporté dès sa sortie au Japon un succès attendu. Evangelions 2 alterne phases de scénario façon digicomic (à la manière des jeux de drague, mais sans la récompense), à partir d'images directement tirées de la série TV, et des combats à base de menus. D'une interactivité pour ainsi dire nulle, il ne mérite donc guère qu'on s'y attarde, à moins bien sûr d'être un collectionneur forcené. Ceux qui veulent voir des Eva en action feraient bien mieux de se rabattre sur Super Robot Taisen Scramble Commander.

5 — *Éditeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.

American Idol

À l'unanimité, le jury accorde à Codemasters le prix de la licence la plus débile de l'année. De *American idol*, la version américaine de *À la recherche de la nouvelle star*, on retrouve toute l'ambiance, jusqu'aux petits jingles écœurants vus et entendus sur M6. C'est dire si Codemasters et Fremantle prennent vraiment les joueurs pour des débiles mentaux au cerveau lessivé par la télé. Une fois looké de près, vous filerez comme les cobayes originaux pousser la chansonnette (via l'un des systèmes les plus pourris du genre) devant un jury comme toujours impitoyable. À quand la sortie française, entre *Popstars* et *Star Academy* ?



1 — *Éditeur : Codemasters*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

Power Pro Kun Pocket 6

Chouette, encore un bon vieux jeu de base-ball à la japonaise. PPKP en est déjà à son sixième volet, et la série n'est pas près de s'arrêter si on en croit le succès. Chaque nouveau volet apporte quelques maigres innovations sur le plan du système de jeu, mais c'est le scénario et la présentation qui séduisent les joueurs nippons. Il est en revanche fort probable que les nombreux tableaux de noms et de stats, ainsi que les déboires du héros, jeune étudiant aspirant à une grande carrière sportive, soient d'un grand intérêt pour le joueur français. Avec ses graphismes simples et efficaces, PPKP6 mélange simulation et gestion, sport et aventure en un cocktail qui s'adresse avant tout aux vrais fans de la ligue japonaise de base-ball.





6 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Jamais

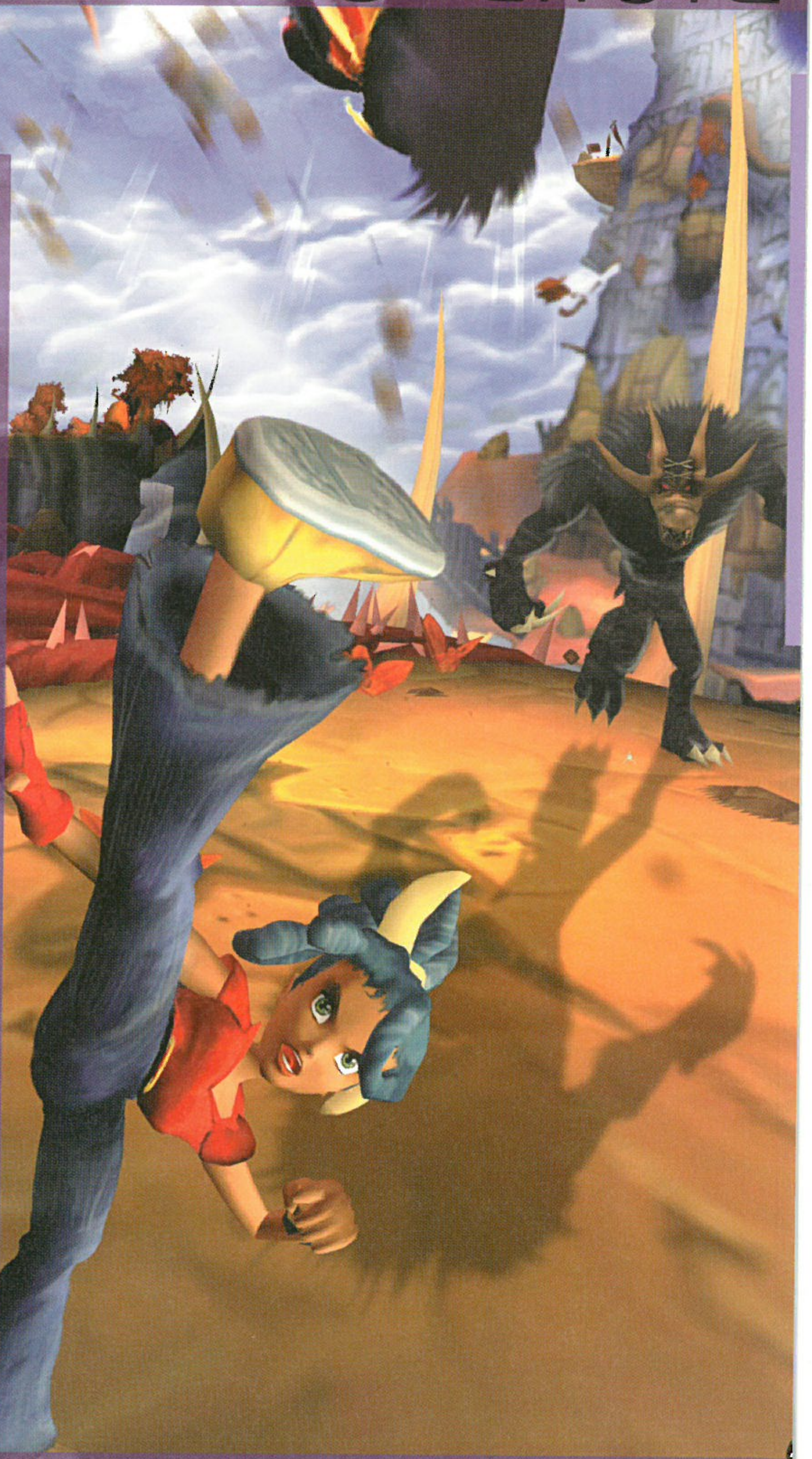


Shin Seiki Evangelions 2



Glass no Bara

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible



Côté Tests ce mois-ci, c'est ce qu'on appelle une petite période creuse... Après la déferlante cataclysmique du mois dernier, la vie risque de nous paraître bien fade encore un petit moment. Quelques événements à retenir tout de même, avec l'arrivée de Manhunt par exemple, nouveau jeu de l'équipe Rockstar North (les talentueux mais non moins Écossais créateurs de GTA). La polémique est sans doute déjà en marche, tant il y a matière à choquer les âmes sensibles... Tiens, d'ailleurs, c'est en ce glacial premier mois de l'année 2004 que les possesseurs de Xbox pourront s'essayer à GTA... Il était temps, me direz-vous, mais pour le coup, Rockstar ne s'est pas fichu de nos tronches. Enfin, dans la série « mieux vaut tard que jamais », Kya Dark Lineage, Dragon Ball Z Budokai 2, Max Payne 2, Jedi Academy ou encore 1080° Avalanche nous livrent des sensations mitigées, entre déceptions intrinsèques et plaisirs ludiques inoubliables... Mouais, y a quand même de quoi reluquer quelques bonnes pages de tests, finalement. J'aurais dû réfléchir avant de commencer à écrire des conneries.

Top rédac

Bonne année les lecteurs ! Et bonne santé aussi. Après une fin 2003 sur les chapeaux de roues, on repart au point mort. Bah oui, qu'est-ce que vous voulez, on ne peut pas crouler sous des avalanches de jeux surpuissants tous les mois. Et puis ça nous laissera un peu de temps libre pour trouver quelques bonnes résolutions made in 2004... Du genre être gentil avec la petite sœur, dire bonjour aux voisins, trier les déchets, militer pour la paix dans le monde... Et puis non, c'est surfait tout ça, on devrait pouvoir trouver mieux les gars.

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** *Tout juste bon à caler une table.*
- **1** *Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
- **2** *De très grosses lacunes. Urgl !*
- **3** *Une minute de plaisir. Et encore !*
- **4** *Pourrait vraiment mieux faire.*
- **5** *Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
- **6** *À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
- **7** *Un bon jeu à de nombreux égards.*
- **8** *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
- **9** *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
- **10** *Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*

La rédac en folie !

Teckos

C'est un fait, chaque année c'est la même chose : on attaque les premiers jours de janvier armés d'une tonne de bonnes résolutions. Le temps faisant, on se rend compte qu'il est impossible de toutes les tenir, alors on commence à faire le tri... Au final, rien. Si ! Maintenant ça me revient, je vais penser à mes petits poumons... comme l'année dernière.

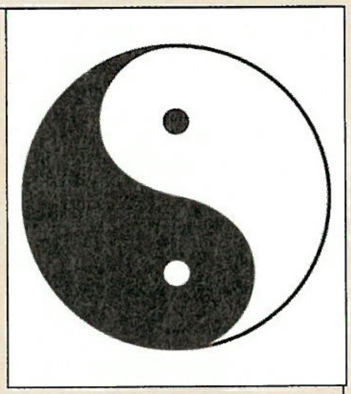


Son jeu du mois

Être gentil (dans la life)

Angel

Une fois n'est pas coutume, en 2004, je vais tenter de tenir mes résolutions. Cette année, c'est simple, j'ai décidé de me marrer autant que la vie pourra me le permettre, sans me laisser prendre la tête par quoi que ce soit. Cela impliquera certainement des choix difficiles (voire déchirants, comme dirait le père Zulox), mais après tout, c'est probablement dans ce genre de moment que l'on se sent le plus vivant. Feliz año nuevo ! Hasta siempre !



Son jeu du mois

Harry Potter à l'École des Sorciers (Xbox)

Julo

Ouaip, il est temps de prendre de bonnes résolutions. Alors cette année, j'ai décidé de m'inspirer du grand Miyamoto Musashi, en m'imposant une ligne de conduite simple et efficace, franche et directe. Tergiverser, ce n'est que perdre plus de temps. Ainsi, cette année (et si possible jusqu'à la fin de mes jours), lorsque les embranchements de la vie m'imposeront des choix difficiles, voire déchirants, je prendrai toujours la bonne décision... La bonne décision ? C'est celle que je suis susceptible de regretter le moins. C'est donc ça : « Je ne ferai rien que je puisse regretter. » Merci Sensei.

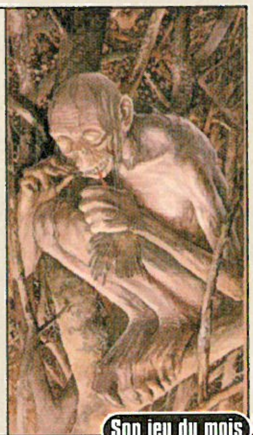


Son jeu du mois

GTA Double Pack (Xbox)

Gollum

Well, well, mes bonnes résolutions pour 2004... D'ailleurs, pourquoi devrais-je prendre de « bonnes » résolutions ? Comme si j'avais des choses à corriger dans mon comportement ? Non mais attends, on ne me la fait pas à moi. Parlons plutôt de mes mauvaises résolutions de l'an 2K4 ! Cette année, je vais donc devenir gothique, m'habiller comme Angel et arrêter de sourire, de chanter la vie, de danser la vie. Fini Sméagol, place à Gollum !



Son jeu du mois

Kya Dark Lineage (PS2)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



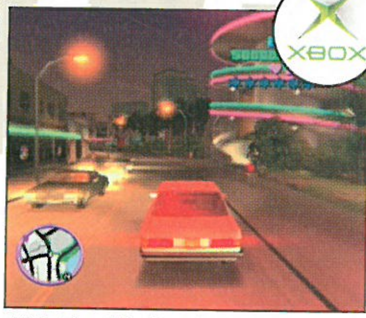
Kya Dark Lineage (PS2)



Max Payne 2 (Xbox, PS2)



Harry Potter à l'École des Sorciers (Xbox)



GTA Double Pack (Xbox)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	ICO (PS2)	14 pts	=	
2	The Legend of Zelda : The Wind Waker (GC)	12 pts	=	
	Prince of Persia (PS2)	12 pts	+3	↑
3	Shenmue (la série !)	11 pts	=	
4	EyeToy: Play (PS2)	9 pts	=	↑
5	Beyond Good & Evil (PS2)	8 pts	-2	↓
6	F-Zero GX (GC)	6 pts	=	
7	Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)	5 pts	=	
	Rez (DC, PS2)	5 pts	=	
	Pro Evolution Soccer 3 (PS2)	5 pts	-1	
8	Tobal 2 (PSone)	4 pts	=	
9	Wario Ware (GBA)	3 pts	=	
10	Project Zero (PS2, Xbox)	2 pts	=	
	Gregory Horror Show Soul Collector (PS2)	2 pts	=	
	Project Gotham Racing 2 (Xbox)	2 pts	=	



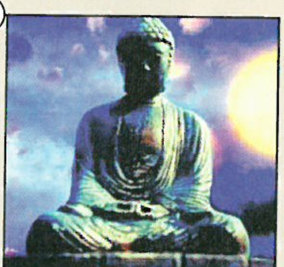
JOYPAD MÉGASTAR

Finies les avalanches de Mégastars. Ce mois-ci, on se contentera de quatre petits titres seulement : le très dans le vent Kya Dark Lineage (PS2), le très « bullet-timisé » Max Payne 2 (PS2, Xbox), le très updaté Harry Potter à l'École des Sorciers (Xbox) et le très bienvenu GTA Double Pack (Xbox). Mais c'est zouuuuper !

ON EN RÊVE DÉJÀ...

TECKOS >>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell Pandora Tomorrow (Xbox) et Half-Life 2 (Xbox)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) et Whiplash (PS2, Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>> Resident Evil Outbreak (PS2) et Shenmue III (Xbox)
GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Resident Evil Outbreak (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et Doom III (Xbox)
PLUME >>>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et True Fantasy Live Online (Xbox)
TRISTAN >>>>>>>>>>>>>>> Unity (GC) et Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)

Karine

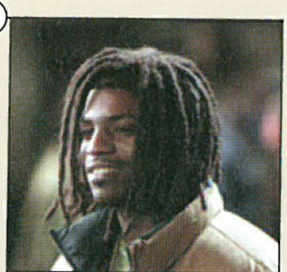


Année 2004. Un changement d'année, c'est toujours plus : de rides, de voyages, de soirées, d'alcool, de super jeux, de grosses daubes, de changements, de chocolat, de foie gras, de kilos... Et aussi des moins, mais on préfère les oublier parce que le temps ne s'arrête pas. J'ai passé l'âge des bonnes résolutions. Si, j'ai décidé d'être optimiste pour toute l'année !

Son jeu du mois

Harry Potter à l'École des Sorciers (Xbox)

Plume

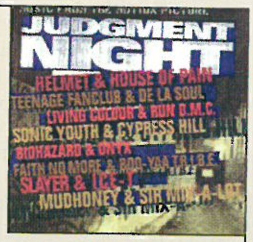


À quoi bon prendre de bonnes résolutions, étant donné que je suis un véritable saint ? J'ai beau réfléchir à quelque chose qui pourrait évoluer dans mes habitudes humaines, sanitaires, alimentaires ou intellectuelles, je ne trouve aucune façon d'améliorer l'homme que je suis. Quoi maman ? Ah meeeerde, les jeux vidéo...

Son jeu du mois

Max Payne 2 (Xbox)

Tristan



Pour cette année 2004, je compte fonder le premier fan-club français dédié au cross-over, ce grand courant musical du mois de mars 1993. C'est pas pour balancer, mais j'ai déjà engagé Angel pour taper la bio de Clawfinger et O. Lamm (Active Suspension) pour sortir un maxi de reprises de Such a Surge. En plus, Living Colour vient de ressortir un album, les astres sont avec moi ! Another body murdered !!!

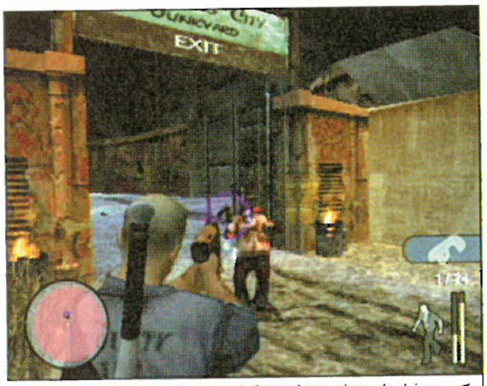
Son jeu du mois

Max Payne 2 (Xbox)

Machine PlayStation 2 Genre Action/Infiltration glauque

Manhunt

Ils viennent de tuer Cash, maintenant, comme Anelka, ils veulent remettre ça. Dans le petit monde de Manhunt, la mort, l'assassinat, le dépeçage sont devenus des sports sanglants et violents. Du coup, à Carcer City, il paraît que c'est marrant d'être un méchant, c'est vrai ?



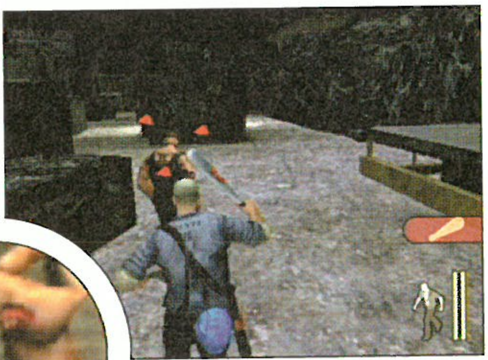
Les combats à l'arme à feu n'ont rien de bien passionnant. On tire, on tire, on allume...

Le premier garde est passé sans voir Cash alors qu'il avait déjà sorti sa tête pour inspecter les lieux.









« Il paraît que... » Voilà bien le postulat de base sur lequel Manhunt a décidé de bâtir son empire. Un univers sombre, sale, malsain, rongé par la haine, dégoulinant de sang et des pensées les plus âcres. « Il paraît que... » Oui, légendes urbaines ou non, il paraît que les snuff movies existent vraiment. D'ailleurs, il paraît que dans ces « films d'auteurs », des gens sont réellement tués en live, là, juste devant l'objectif diaboliquement froid de la caméra. Leur souffrance, leur peur, leur vie qui s'estompe, leur chair déchirée, transpercée, tout cela on vous le montre, on vous le vend... et certaines personnes en redemandent. Spectacle morbide d'une société visiblement à l'agonie. Soupir. « Il paraît que... » Oui, attrait malsain ou non, il paraît que Manhunt est fantastique. Ainsi, après quelques informations distillées, la rumeur n'a cessé d'enfler, abreuvée par quelques clichés où les scènes les plus cruelles s'illustraient. Et puis nous l'avons appris : Manhunt sera interdit aux moins de 18 ans. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un jeu où la violence prend un écho sournoisement macabre et surtout « sérieux ». Ici, pas la moindre ébauche de réflexion sur cette violence filmée non plus, c'est bourrin, froidement bourrin. Pour tout dire, ce genre de festin résolument sanguinolent était, jusqu'à présent, plus l'apanage de titres développés à la va-vite et échangés sous le manteau, ou sur le Net, dans un seul but : assouvir les pulsions morbides de certains joueurs. Quoi qu'il en soit, le gore, tout comme les interdits, attire. Ainsi, il paraît que Manhunt est incontournable. Après tout, pourquoi pas...

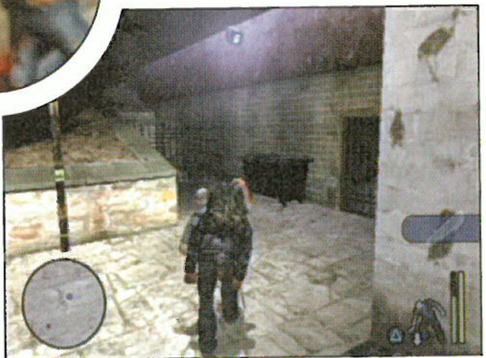
Une atmosphère à couper au couteau

Même si elle fait froid dans le dos, oui, l'ambiance sert à merveille la thématique dépeinte ici et tue au propre, comme au figuré. Sans être révolutionnaire, le moteur graphique bénéficie d'un rendu efficace que la présence d'un filtre « à la Silent Hill » vient renforcer. Mais c'est surtout la bande-son qui impressionne tant elle tétanise. Musiques languissantes, nappes sonores tourmentées et ces voix, ces dialogues crus qui crédibilisent instantanément l'action. Tout est en V.O. sous-titrée, mais vous n'aurez pas de mal à comprendre ce que signifient les « Come here shit bag » et autre « I will kill you dead meat ». Qu'on soit offusqué ou pas, il faut l'admettre : l'immersion est totale !



Là, devant vos yeux, près de cinq corps inertes, tous tués de la même manière, au même endroit. Passionnant...



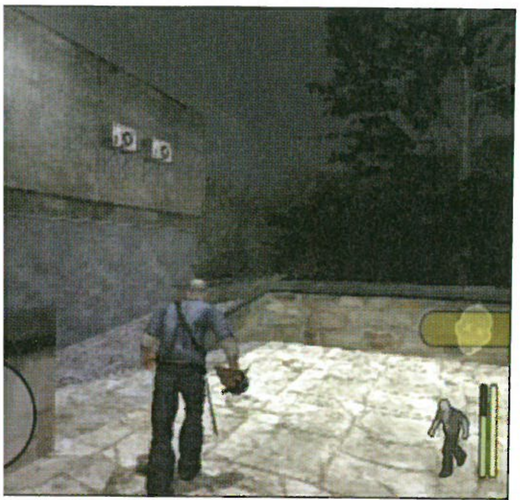


Comme dans Metal Gear, il est possible de cacher les corps... sauf qu'ici ça ne sert à rien.

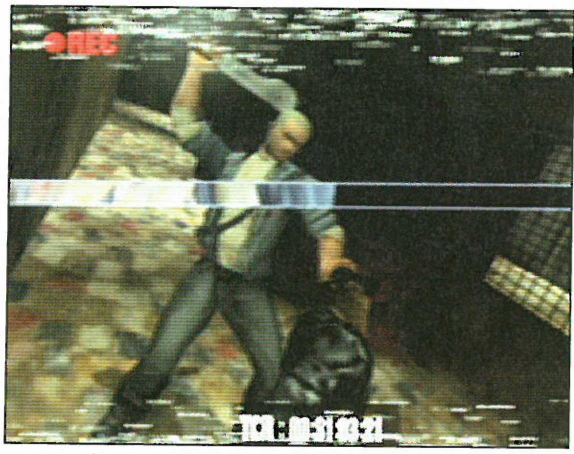
fiche technique

Éditeur	Take 2 Interactive
Développeur	Rockstar North
Genre	Action/Infiltration glauque
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	20
Spécial	Interdit aux moins de 18 ans
Existe sur	PS2 et même PS2

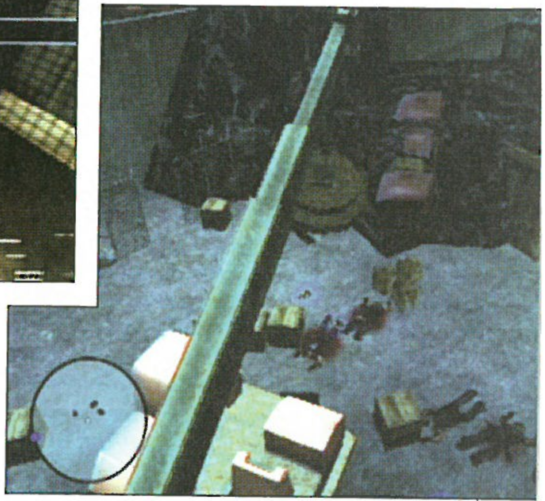
Ambiance étouffante, mais gameplay d'une effroyable sécheresse



Après avoir décapité une « racaille », vous pourrez vous servir de sa tête comme d'un élément de diversion.



Chaque « torture » est mise en scène avec un effet de cadrage vidéo assez convaincant. Glauque, mais efficace.



Histoire de varier le gameplay, une séquence en grue a été intégrée. Super, le gameplay est pataud.



Ce gros porc m'a vu entrer et se trouve à quelques mètres à peine, mais non, il a oublié où je suis passé.

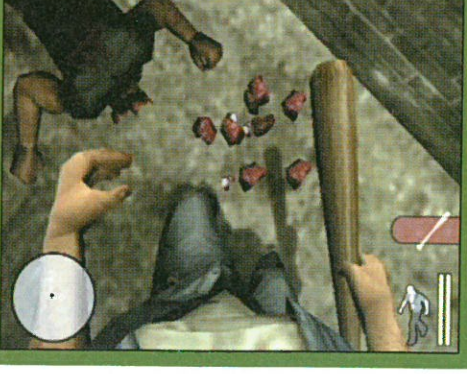
D'autant plus qu'il est possible, voire hautement recommandé, d'utiliser le fameux head-set de SOCOM afin de bénéficier des conseils et félicitations de Lionel Starkweather, votre guide/tortionnaire psychopathe. Il est aussi possible de faire du bruit pour attirer l'attention. Un head-set bien exploité du coup. Pourtant, si l'on supprime cette « atmosphère », Manhunt se retrouve bien dépourvu lorsque la bise fut venue. Ainsi, lorsqu'on ausculte de plus près le jeu, dans son aspect strictement ludique, la production Rockstar semble accuser quelques ratés. Question gameplay tout d'abord, le titre s'oriente résolument vers l'infiltration. Un parti pris intéressant... sauf qu'il est traité avec une sécheresse ahurissante. Cash est doté d'une palette de mouvements plus que rachitique, puisque hormis la possibilité de marcher, courir, se plaquer contre un mur, faire du bruit... eh bien, ce fugitif ne sait rien faire ! Ramper, se suspendre, escalader un monticule de cinquante centimètres de haut, non, ne lui en demandez pas trop. Et ne parlons pas de l'interaction avec le décor : elle n'existe pas, ou si peu. Le jeu de caméra pourra aussi poser quelques problèmes. À commencer par l'objectif impossible à diriger séparément du personnage (pas de caméra libre, hormis la vue subjective) et bien trop près de Cash. Si cela n'est pas gênant la plupart du temps, dans certaines situations résolument furtives, vous allez enrager ! En fait, avec un peu de recul, on se rend compte que la plupart des défauts du moteur de combat de GTA ont été directement incorporés à Manhunt... sans la moindre amélioration. Du coup, même s'il vaut mieux les éviter, les joutes au corps à corps auraient tout de même pu être moins insipides. « Tu tapes, je tape, je touche, tu touches, ah je retouche... » Outre les « stealth kill », les créateurs auraient pu intégrer un système de combos avec les armes lors des combats rapprochés, un peu à la manière d'un Dead to Rights par exemple, mais non, c'est bourrin, répétitif et, avouons-le, lassant...

Effroyable sécheresse

L'intérêt est cependant relancé par la richesse de l'attirail gracieusement mis à votre disposition. On y voit de tout, de la classique batte de base-ball à la très communiste faucille, sans oublier le marteau de bricolo, la tronçonneuse, la machette choupinette ou encore, plus artisanal, le sac plastique pour étouffer ses amis « racailles », le câble vous permettant de les décapiter (puis de vous servir de leur tête comme d'un ustensile de diversion)... À noter que les armes à feu sont moins « divertissantes ». Quoi qu'il en soit, toutes les armes de poing donnent lieu à trois manières de tuer différentes, toujours plus violentes. Pour y parvenir, rien de plus simple : il suffit de suivre un lascar dans le dos et de maintenir le bouton d'action un temps donné. En fonction de la longueur de la pression, votre cible passera alors de blanc (petite mort) à jaune (« chérie ça va trancher ») à rouge (gore, gore, gore !). Bien évidemment, plus vous attendrez, plus vous prendrez de risques, mais plus votre style impressionnera

Bienvenue chez Valiant Video Enterprises !

Il serait ridicule de sombrer dans le débat sur l'immoralité du titre. Honnêtement, tout cela s'avérerait bien caduque. Car si l'ambiance est cruellement lugubre, pourquoi voir des tueurs tuer d'autres tueurs serait-il plus « immoral » qu'un GTA où il est possible de massacrer des innocents à coups de tronçonneuse ? Ne l'oublions pas non plus, ceci est un jeu, ceci reste un jeu. Violent, gore, effroyablement glauque, certes, mais (lisez ça lentement) « ceci n'est pas la réalité » et nous avons déjà vu ça au ciné (*8mm*, *Le Prix du Danger*). À ce titre, notons l'effort produit pour la confection de la notice, aux allures de catalogue des vidéos que vous réaliserez dans le jeu. Glauque, mais réellement bien mis en scène...







Manhunt

Starkweather. La curiosité malsaine s'avère pourtant bien présente et nombreux seront ceux à vouloir découvrir les différents « spectacles mortuaires » proposés… Pourtant, à la longue, l'effet de surprise s'estompe et l'ensemble devient un peu trop mécanique. Dommage. Vient ensuite l'intelligence artificielle. Pour faire simple, le comportement des chasseurs oscille entre le décent (50 % du temps), l'agréablement surprenant (10 % du temps) et le pitoyable (30 % du temps !). Ainsi, il est fréquent d'observer d'impardonnables aberrations pour un jeu articulé autour de l'infiltration. Ennemis vous touchant mais ne vous attaquant pas, persos perdant votre piste alors que vous avez la moitié du corps dans l'ombre, « racailles » carrément aveugles descendant un escalier sur lequel vous vous trouvez sans vous voir… Oui, les gros bugs sont légion ! En fait, c'est très simple, dès que vous vous placerez dans une zone sombre, plus personne ne vous verra… même à 10 cm ! Et n'espérez pas qu'à l'image d'un Splinter Cell, il y ait une prise en compte de l'intensité de la luminosité. Non, ici c'est soit vous êtes dans l'ombre (vous devenez invisible), soit vous



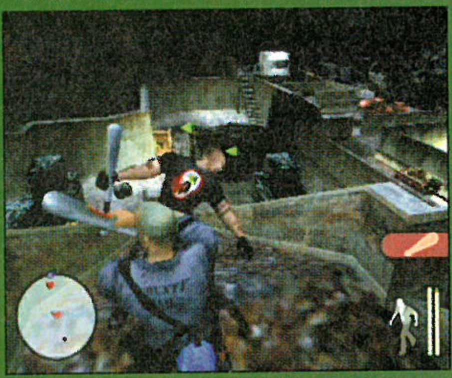
Votre famille se fait exécuter si vous êtes repéré… Ça pousse à jouer les tueurs furtifs non ?

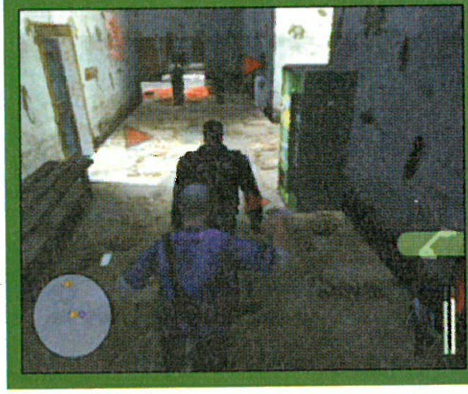
ne l'êtes pas (et on vous voit de manière parfois très étonnante d'ailleurs). En outre, les zones d'ombre bien définies sont le seul moyen de « ruser », ce qui est pauvre pour un jeu d'infiltration. Du coup, vu la difficulté et l'insignifiance des combats aux corps à corps, dès que vous êtes repéré, le but est donc d'essayer de semer les chasseurs, de se mettre dans l'ombre et d'attendre. Un cache-cache forcé, faussement stratégique. Finalement, si GTA proposait un gameplay parfois frustrant (les combats limités), il compensait ses faiblesses par une profondeur de jeu ahurissante et une liberté d'action inédite. Pour Manhunt, si les défauts du grand frère sont bien présents, ses qualités se sont purement et simplement évanouies. L'aventure est ultra linéaire et répétitive (vous enchaînez les niveaux, vous tuez, vous cherchez une porte à ouvrir, passez au niveau suivant, vous tuez, etc.) et ne propose aucune profondeur particulière (il n'y a pas de « vrai » message concernant la violence et les images, tandis que le scénario tient sur un post-it). En fait, il ne faut pas prendre Manhunt pour ce qu'il n'est pas. Manhunt est une vulgaire chasse à l'homme. Une boucherie numérique. Point. C'est défoulant un temps, parfois flippant et convaincant, mais finalement assez lassant à la longue. En clair, même s'il risque d'y avoir gros débat (certains adorent le jeu, libre à eux), nous avons été déçus. Notez bien que ce n'est pas le trop plein de violence qui est remis en cause (le jeu est explicitement réservé aux adultes, donc inutile de jouer les chochottes !), mais plutôt les sensibles faiblesses de gameplay qui viennent grever le plaisir potentiel. Suivez mon conseil : si vous voulez un bon trip gore, allez voir *Kill Bill*, c'est quand même tellement plus mémorable…

Gollum

Histoire d'observation

À l'image de la plupart des titres d'action/infiltration, Manhunt dispose d'un radar vous permettant de savoir où se trouvent vos ennemis. Pourtant, petite astuce bien trouvée, vos ennemis (symbolisés par des flèches) n'apparaîtront que lorsque vous les verrez ou que ces derniers émettront des bruits. Cela vous obligera donc à faire encore plus attention et à ne pas river vos yeux uniquement sur le radar. Bien vu pour renforcer l'immersion décidément très étouffante…







Après quelques missions, vous obtiendrez des armes à feu, dont un fusil de snipe. Target in sight…



Plus le réticule sera pourpre, plus vous pourrez effectuer les attaques les plus sanglantes.

Notes

16 Technique — Manhunt utilise un moteur graphique proche de celui de GTA. Il en possède les qualités et certains défauts.

15 Esthétique — C'est certes très glauque, mais surtout assez convaincant. Ambiance sombre avec un filtre « à la Silent Hill ».

14 Animation — Les cut scenes sont cruellement réalistes, mais la palette d'anim' est finalement très restreinte.

13 Maniabilité — Le jeu de caméra aurait pu être bien meilleur, mais rien d'insurmontable non plus.

18 Sons — De loin l'élément le plus abouti du jeu. Atmosphère lourde grâce à des dialogues suffocants.

14 Durée de vie — Une vingtaine de niveaux à la difficulté vite épuisante. Sinon, c'est très, très, très répétitif.

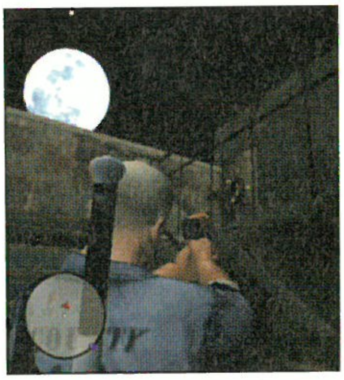
+ Plus — L'ambiance très oppressante. L'utilisation du head-set. La durée de vie conséquente.

– Moins — L'aspect tristement répétitif. L'aberrant manque de profondeur. Caméras et I.A. tellement perfectibles !

6/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Si vous voulez pousser le trip « snuff movie » un peu plus loin, il vous suffira de vous connecter sur le site www.valiant-ent.fr, qui a été créé parallèlement au jeu. Une fois de plus, c'est cruellement glauque, mais ça correspond bien à l'esprit du titre. À voir donc…



L'avis de Gollum

Je vais être très clair : pour moi, Manhunt n'est pas un bon jeu ! En effet, si la violence hypnotise, derrière ce masque se dissimule un titre d'infiltration à l'I.A. médiocre, au gameplay dépouillé et répétitif. Son seul vrai argument reste son ambiance très réussie. Dans le genre, MGS, Tenchu et Splinter Cell sont plus aboutis ludiquement parlant…

L'avis de Julo

Manhunt commence par capter le joueur avec son atmosphère, son ambiance sonore, sa réalisation et sa mise en scène. On découvre les différentes armes et façons de tuer avec un certain plaisir vicelard. Passé ce constat, on ne peut que regretter le manque de profondeur, la simplicité et la répétitivité du gameplay. Bof.

Machine GameCube — Genre Snowboard



1080° Avalanche

Je garde un souvenir impérissable du premier 1080° sur N64. À l'époque, il avait juste mis tout le monde d'accord : Cool Boarders n'avait qu'à s'incliner devant tant de perfection ludique ! Bref, aujourd'hui la concurrence est bien plus rude, mais l'heure du come-back a enfin sonné.

Le développement de cette suite a été confié à NST, le studio américain de Nintendo à qui l'on doit déjà l'excellent Wave Race Blue Storm. Même schéma, même challenge : proposer une adaptation GC d'un vieux titre N64 et en faire au passage un moteur de sensations fortes. Le challenge était d'autant plus élevé ici, car de nombreux fans considèrent encore 1080° comme l'un des tout meilleurs jeux du genre… Après un premier contact fort décevant à l'E3, les développeurs ont certes quelque peu relevé le niveau, mais il faut avouer que cette suite tant attendue représente une petite déception. Le mot est lâché.

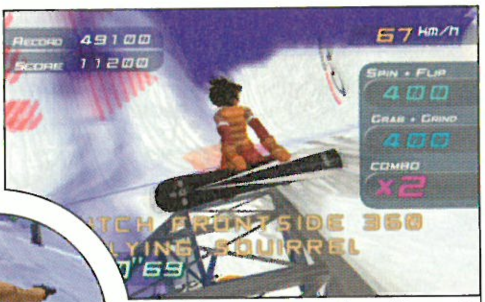
Pareil… en moins bien

À première vue, rien n'a véritablement changé et on pense vite retrouver ses marques. La sélection des modes, personnages, courses, etc., s'effectue toujours dans un chalet en 3D, par exemple. Comme à l'époque, le mode principal (Match Race) vous propose des courses en 1 contre 1. Au programme : trois championnats plus un quatrième à débloquer, avec une difficulté croissante et un nombre de courses plutôt respectable (22 en tout). Bref, on se lance dans le jeu, pensant retrouver la même jouabilité qu'auparavant, avec son système de tricks, ses réceptions « zéro tolérance », et là… c'est la déception. Finies les manips super chiadées qui nous faisaient jubiler lorsqu'on réussissait à les caser correctement : pour les rotations par exemple, il suffit de maintenir R enfoncé et de choisir une direction ! Gauche ou droite pour les spins, haut ou bas pour les flips… Ouch : même pas de diagonales et donc de figures désaxées !!! Replaquer de travers n'est pas un problème non plus, puisque vous serez, au pire, un brin déséquilibré… Argh ! Un premier sentiment de frustration, donc, qui ne fera qu'empirer lorsque vous constaterez que le jeu ne tient pas vraiment compte de la concurrence (SSX3 vous dites ?) et n'a pas réussi à évoluer… Le level design, qui a tout de même le mérite de proposer différents chemins et raccourcis, demeure très vieillot. Les pistes ne sont clairement pas assez ouvertes, et les premières sont en plus hyper courtes (genre une minute de descente) ! Bof. On note tout de même quelques idées sympatoches, comme l'impossibilité de concentrer son saut plus de quelques petites secondes (il faut donc avoir un bon timing pour être au maximum de la puissance). Il faudra également s'exciter sur le stick pour rétablir son équilibre après une réception trop hasardeuse. Des petites nouveautés intelligentes, mais qui ne vous feront pas oublier la déception d'une orientation trop arcade. J'ai presque envie de parler de régression, tant la formule me fait penser aux vieux Cool Boarders… Ça reste un brin plus réaliste, puisque les sauts ne sont pas démesurés par exemple, mais les tricks, les réceptions et le côté « couloir » des pistes, pour leur part, déçoivent vraiment. Dans le genre, SSX3 sort vainqueur sur tous les plans. Dernier élément qui fait mal : la durée de vie. Il ne m'a pas

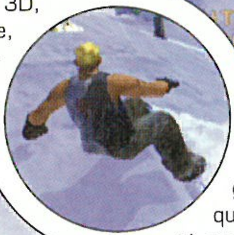


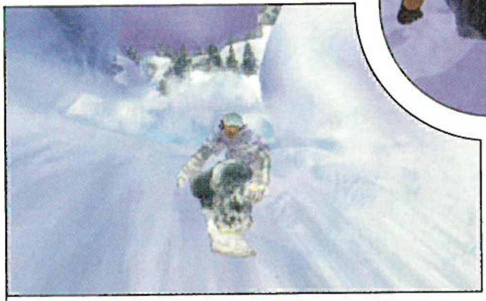


Les grinds s'effectuent avec une grande facilité et offrent au joueur quelques raccourcis bien pratiques.



Malheureusement, le système de tricks est devenu bien moins tripant.





Dans les dernières courses du mode Match Race, vous êtes poursuivi par de gigantesques avalanches.



Le mode Gate Challenge propose une série de slaloms soporifiques… Zouper !

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	NST (États-Unis)
Genre	Snowboard
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegardes
Nbre de pistes	22
Spécial	60 Hz, LAN, Pro Logic II
Existe sur	Rien d'autre

Le tour du multi

Le mode multijoueur n'a rien d'exceptionnel. Évidemment, vous pourrez y jouer jusqu'à 4 en écran splitté. Évidemment, le frame rate est revu à la baisse et les sensations sont beaucoup moins bonnes qu'en solo... Le plus grave, c'est qu'il n'y a même pas plusieurs épreuves au programme : vous ne pourrez concourir qu'en Match Race. Bravo l'originalité. En revanche, à l'instar du truculent Mario Kart, vous aurez la possibilité de jouer en LAN, en reliant de 2 à 4 GC.



Le nouveau 1080° offre son lot de sensations, mais aussi de belles déceptions...







Le mode Time Attack, tellement inintéressant qu'on vous fait ramasser des pièces pour débloquer des boards.



Seule utilité des tricks : gonfler sa jauge power au max pour être « on fire » et ne pas perdre de temps après une chute.

Notes

14 Technique
C'est assez joli, c'est speed et ça ne rame pas... Rien d'exceptionnel, mais du boulot bien fini.

14 Esthétique
Les environnements n'offrent pas beaucoup de variété, mais ça reste assez beau et bien « designé ».

16 Animation
L'impression de vitesse est super tripante, surtout sur les dernières pistes. De bonnes sensations.

13 Maniabilité
Quel dommage d'avoir changé le système de tricks ! Ça reste maniable, mais décevant de simplification.

13 Sons
Des musiques plutôt pas mal, des bruitages classiques...

10 Durée de vie
Beaucoup trop courte ! À côté des SSX et autre Amped, le challenge fait carrément tiep' !

+ Plus
Les sensations de vitesse. Les avalanches.

– Moins
Le système de tricks devenu simpliste. Trop court !

6/10 Note d'intérêt

fallu plus d'un après-midi pour faire le tour des 4 championnats ! Après ça, il reste les modes Trick Attack (concours de points sur un Big Air, un Half-Pipe ou une piste), Time Attack (concours de temps avec des médaillons à ramasser) et Gate Challenge (des slaloms soporifiques)... Super ! Autant dire que vous resterez sur votre faim.

Séance de rattrapage

Vous l'aurez compris, 1080° Avalanche n'est pas exempt de défauts et de déceptions intrinsèques. Cela dit, inutile de noircir le tableau : il offre tout de même des qualités qu'on ne retrouve pas ailleurs... Il s'agit plus d'un jeu de course qu'un jeu de freestyle, et dans le genre, il offre franchement d'excellentes sensations de vitesse. On se penche pour dévaler les pistes plus rapidement, des lignes blanches apparaissent à l'écran pour symboliser la vitesse, puis on s'engage dans des couloirs, on slalome entre les obstacles, on prend des bosses et, lorsque enfin on atteint une vitesse phénoménale, on se met à serrer fort la manette et à attraper des crampes, tant les sensations sont bonnes. Pour appuyer le côté sensationnel justement, les développeurs ont mis le paquet sur les scripts en pleine course, avec des ponts qui s'écroulent, des trains qui déraillent, des skieurs ou des animaux sauvages qui vous obligent à slalomer... Certains niveaux vous mettront même aux prises avec de gigantesques avalanches, menaçant de vous engloutir à la première chute ou à la première perte de vitesse ! Excellent. Voilà probablement ce qui sauve le titre de NST, les bougres sont décidément balèzes lorsqu'il s'agit d'offrir des sensations fortes... J'en veux pour preuve l'excellent Wave Race Blue Storm, mais aussi les sensations de vitesse et les avalanches de ce nouveau 1080°, qui permettent tout de même de prendre son pied... quelques heures en tout cas.

Julo

Plus loin...

Le développement de 1080° Avalanche a connu des difficultés depuis son annonce. Le projet avait été confié à Left Field Games (auteur du 1er opus), puis annulé par Nintendo, apparemment en désaccord avec le studio... On n'a jamais su d'où venait cette tension, mais NST a finalement repris le flambeau.



Il arrive de perdre l'équilibre, il faut alors s'énerver sur le stick. Sympa.



Les courses du mode Match Race s'effectuent toujours en 1 contre 1...

L'avis de Julo

Le nouveau 1080° m'a pas mal déçu. Non seulement il n'a pas assez évolué, pas assez tenu compte de la concurrence, mais en plus il s'est orienté vers une formule trop simplifiée. Pas de quoi hésiter face à SSX3, malheureusement, même si les sensations restent franchement très bonnes. Dommage.

L'avis de Tristan

Certes, sa durée de vie est des plus faiblardes, mais les excellentes sensations procurées par les modes Hard et Extreme suffisent à me convaincre. 1080° Avalanche opère un virage arcade rafraîchissant, preuve qu'il faut parfois se résoudre à tuer le père.

Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme/Action**

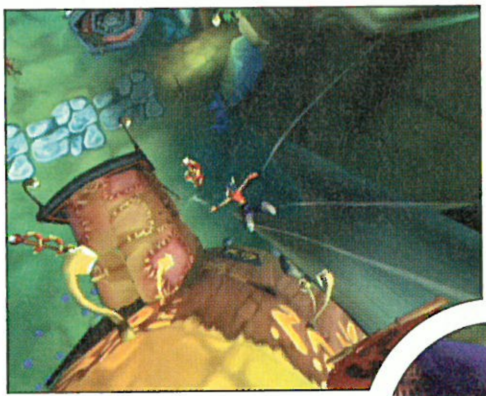
Kya Dark Lineage

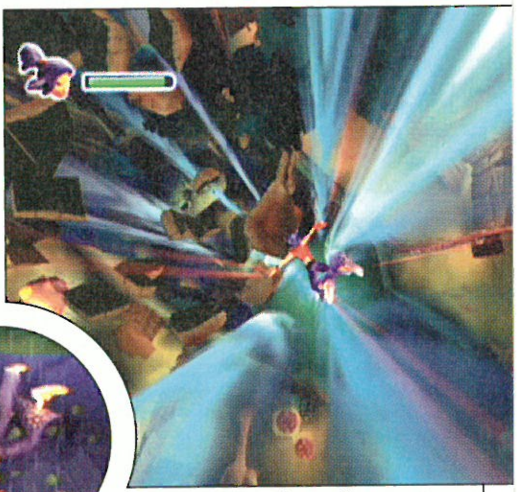
Fébrile, Kya effectue ses premiers pas. Ses parents, attentifs, l'observent. Ainsi, plus habitués aux simulations automobiles qu'aux jeux de plate-forme/action, les créateurs d'Eden Games se sont lancés dans un pari à haut risque. Pourtant, un sourire, une main tendue et une chute libre plus tard, la magie opère…

« Franck… Franck, tu me manques ! Te souviens-tu de ces après-midi ensoleillés passés à se chamailler ? Certes taquin, mais souvent attentif à mes soucis, tu étais le seul à me comprendre. Si tu savais combien m'énervaient les gens qui t'appelaient mon "demi-frère"… "Demi", comme si nos naissances parallèles créaient une scission, une sorte de fossé. Non, tu m'entends, jamais je ne l'accepterai. Toi, oui, toi, tu étais présent. Toi, tu savais me réconforter lorsque celui que j'ai longtemps appelé "papa" oubliait même de me sourire. Je maudis ses recherches ! Je le maudis lui, et ses satanées découvertes ! Alors pourquoi… pourquoi as-tu, à ton tour, été attiré ? Franck, je me souviens. Ce pan de mur écroulé, cette pièce à l'abandon, ce médaillon mystérieux et tes yeux… tes yeux au rougeoiement infernal. Ta voix. Ton doigt tendu vers moi. Ton rire sardonique. Pourquoi, Franck ? Que nous est-il arrivé ? Cela fait maintenant près d'une semaine que j'évolue dans ce "monde" à ta recherche. Telle une âme en peine, tel un vulgaire fétu de paille agité par le vent, par les vents, j'erre sans relâche. Où es-tu ? Comment vas-tu ? Je le sais, c'est inutile, le cri des terrifiants Wolfuns étouffe mes prières. Au loin, celui qu'on nomme Brazul brandit le sceptre de l'effroi, de la mort des Nativs. Ah, ces sacrées boules de poils. Sans elles, je ne serais rien aujourd'hui… mais elles m'ont assuré qu'elles voyaient en ma venue un signe d'espoir. Je ne sais trop quoi penser, mais mon cœur me fait prendre conscience de la vérité, de ma vérité. Franck… mon frère… ta sœur t'aime…

À dos de JamGut, Kya s'engouffre dans une sorte de tornade de roche… rappelant l'un des passages-cultes de Sonic Adventure sur Dreamcast !





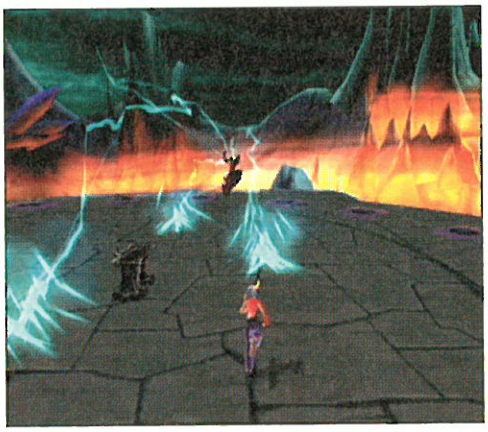




Certaines chutes libres sont prodigieusement impressionnantes. Attention, vertige !



Kya pourra recharger son énergie vitale en s'approchant de ces blocs d'ambre. Les amateurs de Primal apprécieront le clin d'œil…



Premiers pas dans l'aventure

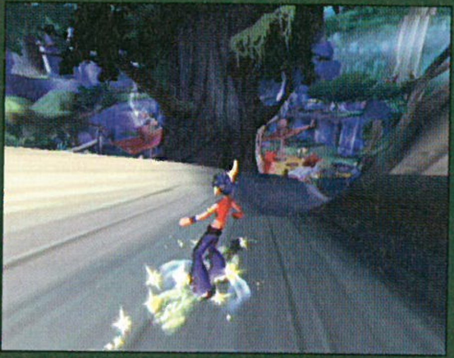
Il est peut-être vieux, mais Atea me rassure. Il s'agit du plus ancien des Nativs, ces petits êtres félins que Brazul n'a de cesse d'exterminer… en les transformant en terrifiants Wolfuns. Lorsque le chat se mue en loup, la horde ténébreuse fait entendre un rugissement toujours plus sourd. Face à moi, 9 royaumes ravagés et plus de 200 Wolfuns à désenvoûter. Comme dans les bons vieux jeux de plate-forme, je dois récupérer de nombreux artefacts, mais aussi de l'argent et des sphères d'énergies. Ce sont d'ailleurs ces dernières qui me permettent de regagner partiellement de la vie (en utilisant des blocs d'ambre), mais surtout de lever la malédiction qui emprisonne les Nativs. À ce titre, je dois avouer que la souplesse et l'intérêt de mon aventure sont intimement liés au mélange cohérent des genres. Entre les habituelles phases de plate-forme plutôt bien réglées, les passages plus action avec combats à base de combos (une trentaine d'enchaînements différents), sans oublier la gestion du vent ou encore l'infiltration, je n'ai pas le temps de m'ennuyer, et encore moins de m'énerver, car le maniement est particulièrement intuitif. Mais cette âme, cette force de caractère qui me rend si différente des autres, je la dois à David Nadal, mon père spirituel. Bien sûr, il ne fut pas le seul à façonner ma destinée, à créer cet univers qui allait me voir évoluer. Ainsi, après avoir mis de côté les vrombissements de V-Rally, les

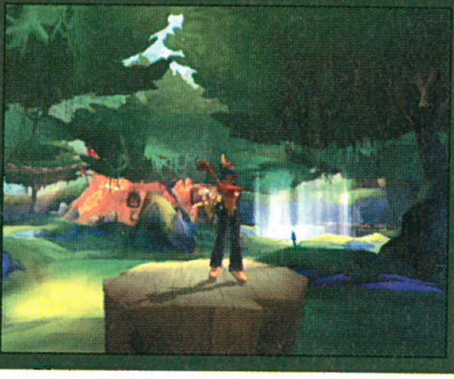
fiche technique

Éditeur	Atari
Développeur	Eden Games (France)
Genre	Plate-forme/Action
Nbre de joueurs	1 (sauf mini-jeux)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de quêtes	Près de 50
Spécial	Jeu dans l'vent…
Existe sur	Terre

Illusion d'évasion

Se sentir libre. Se sentir léger. Flâner dans cet univers. Se laisser porter par les couloirs d'air. Le monde de Kya ne succombe pas au triste morcellement en niveaux. En fait, le monde est gigantesque, cohérent... et si on peut effectivement rejoindre chaque lieu via des tubes aériens donnant l'impression d'un découpage à la serpe, justement, il ne s'agit que d'une impression. En fait, ici, tout communique. Tout se recoupe. La navigation a été facilitée, rien de plus, et libre à vous de vous balader d'un bout à l'autre de ce royaume féerique. Cela prendra du temps, certes, mais quel dépaysement...





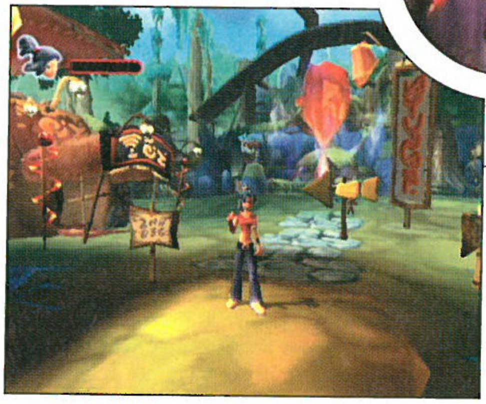


Original, le style graphique créé par Eden Games se révèle réellement enchanteur.





Dès les premières minutes, l'action sera lancée tambour battant...



Au fil de vos succès, Nativ City s'étoffera. À noter l'omniprésence de flèches pour ne pas se perdre. Too much ?

coyotes d'Eden Games se sont penchés sur mon berceau afin de faire de ma venue au monde l'un des moments les plus touchants de la fin d'année 2003. Mes intentions, mon physique, ma motivation... dans un intense bouillonnement, tous ces éléments auront connu de multiples altérations, pour un résultat final convaincant...

Bercée par la brise

Cela en choquera peut-être certains, mais je me suis permis de mettre de côté la 3D formelle, pour célébrer l'avènement du concept de "3V" ! Kézako ? Eh bien tout simplement, le cœur de ma création, mon originalité, ma touche personnelle : la maîtrise du Vent, des trois Vents ! Loin de se cantonner à une seule profondeur vite aseptisée, mes parents numériques ont préféré opter pour une vision plus globale, plus généreuse. Ainsi, outre une palette de mouvements traditionnels (course, sauts, attaques), ils m'ont dotée d'aptitudes aériennes hors du commun, me permettant de composer avec les courants d'air ascendants, descendants et latéraux ! Ces derniers habillent mon univers, le façonnent à l'envi, faisant s'immiscer les bourrasques par tous les interstices de cette écorce terrestre rongée par le Mal. Après avoir trouvé les bons "spots", bras tendus, corps gainé, je me laisse alors voguer au gré des vents. Je multiplie les piqués, je jongle avec le souffle de la nature et parviens alors à atteindre des zones inexplorées. J'écarquille les yeux, je profite de ce spectacle inédit, de ses sensations souvent exaltantes de chute libre.

Je suis une femme, je suis une plume. Le vertige ? Oui, je pourrais aisément en souffrir tant les dénivelés sont impressionnants, tant l'expérience de jeu prend parfois des allures de fulgurant baptême aérien... mais non, c'est moi Kya, je dois refouler toutes mes craintes. J'ai un frérot à sauver... Et puis, j'oubliais, il y a aussi les phases de surf qui, si j'avoue rester un peu raide, m'amusent aussi. Ces descentes sont souvent longues et ardues, mais toujours dynamiques. Tout comme les combats d'ailleurs, qui, par leur humour, me rappellent parfois l'esprit du jeu Une Faim de Loup. S'attaquer aux Wolfuns avec les poings, les pieds ou mon boomerang évolutif prend d'ailleurs fréquemment une dimension tactique afin de tendre les pièges les plus efficaces... Reste que la prise en main s'avère immédiate et que le système de combos se veut aussi redoutable d'efficacité qu'agréable à l'œil (effets de ralenti à la Matrix, passes d'armes bien pensées, etc.). En clair, j'expérimente pour contrer l'intelligence artificielle élaborée de mes adversaires et je m'amuse...



Toutes les femmes de ma vie...

Merci à la première lettre de l'alphabet. Merci à toi (to-a ?) sainte divinité du « A ». Merci à vous, mes chères Lara, Aya, Tifa, Linoa, Regina, Tina, Rebecca, Farrah, Yuna, Hana, Terra... et maintenant Kya. Je le sais, j'en oublie tant... volontairement. Toutes ces femmes formant la grande confrérie des créatures soumises aux passions mystico-érotiques liées à cette sonorité, à cette lettre. Le « A ». Oui, vous toutes, je vous aime, nous les joueurs, nous vous aimons. Vous êtes les femmes de nos vies numériques... Respiration... Toutefois, que les femmes de nos vies bien réelles se rassurent : jamais les plus suaves avances de ces déesses de polygones ne remplaceront vos sourires charnels. Karine, Géraldine, Elena, Clémentine, Sabrina ou bien Lala, nous vous aimons... même si certaines ont succombé au « A ». Décidément...





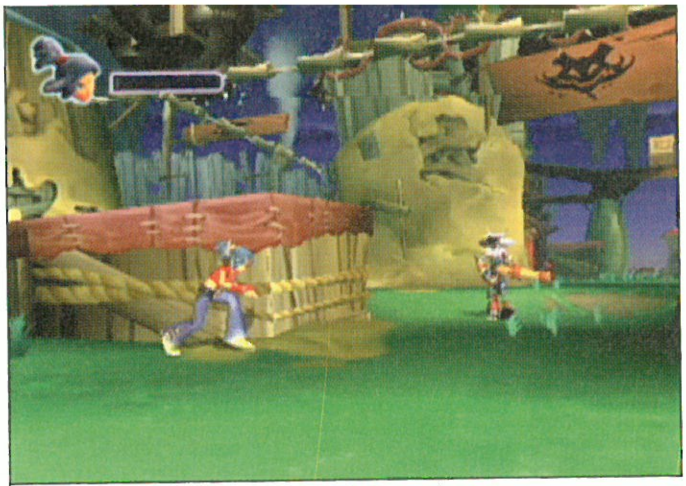
MOI ?! Pourquoi moi ? Pourquoi ce serait pas toi ?

Kya Dark Lineage

Seule contre tous

... Mais je sais que je ne suis pas la seule à avoir pénétré au cœur de l'arène. Je sens la pression. La foule oscille, clamant le nom de ses héros d'ores et déjà adulés. Ratchet & Clank 2, Jak II, Beyond Good & Evil... Ces noms sont scandés à outrance. Pas de doute, ce trio semble avoir captivé les foules. Et moi ? Oui, moi qui me permets d'arriver après la bataille, aurai-je ne serait-ce qu'une chance de fouler, un jour, ce Panthéon ludique gouverné par ce triumvirat numérique ? Au-delà de mes arguments comptables, de mes atours généreux, je dois l'avouer, je bénéficie d'un talent. Celui d'ensorceler tous ceux qui osent découvrir ma destinée. Si quelques légers bugs d'affichage m'empêchent de posséder l'aspect cruellement maîtrisé d'un Jak II, si je ne parviens pas à rivaliser avec le rythme et la mise en scène d'un BG&E, et si je ne dispose pas de l'aspect furieusement délirant d'un Ratchet 2, mes yeux gorgés de malice, ma prise en main instinctive, mes trouvailles de gameplay, ma candeur et surtout mon impalpable poésie me rendent unique. Ainsi, à de nombreux égards, ma relative naïveté (n'oubliez pas que mes parents ne sont pas des spécialistes du genre) constitue ma faiblesse, comme ma force. Certains trouvent même que je bénéficie d'une fraîcheur insouciante qui me rend bien plus attachante qu'un Jak II, modèle de "produit" focus-testé jusqu'à l'écœurement, et qui a finalement fait s'estomper la magie de son aîné... dont je suis assez proche, tout compte fait. Moi, par moments, je présente des aspects un peu brouillons, comme des personnages qui disparaissent quand je leur tourne le dos, ou des passages qui auraient gagné à être plus rythmés... mais après tout, le seul réel reproche que l'on pourra formuler à mes aventures — et c'est assez paradoxal — c'est de faire trop "jeu vidéo". Le gameplay est riche, les graphismes pastel charmeurs, mais alors que mes concurrents renient la course aux "piécettes" et jouent la carte de la scénarisation, j'ai préféré opter pour un chemin plus "old schooler". Remarquez, la recette reste efficace, alors pourquoi s'en offusquer ? Je ne vous cacherai pas non plus que nombreuses de mes qualités font écho à d'autres titres. Plagiat ? Non, parlons plutôt d'inspiration, d'assimilation... puis de création. Ainsi, lorsque je désenvoûte des Wolfuns et que ces derniers, en retournant à Nativ City, permettent d'étoffer le village en rouvrant des magasins, en donnant accès à des mini-jeux (d'agréables moments jouables à plusieurs en tour par tour), oui, cela pourra évoquer les aspects d'un Soul Blazer ou d'un Suikoden... Quant à l'esprit même des portails de transport d'un niveau à l'autre, bien sûr qu'il est assez proche de celui de Crash Bandicoot. Idem pour les courses poursuites m'obligeant à courir à toute vitesse, tandis qu'un ennemi me colle aux basques. De manière plus abstraite, lorsque je chevauche mes amis JamGut, comment ne pas penser à la séquence d'ouverture de *Star Wars L'Empire Contre-Attaque* ? Et me permettrais-je d'évoquer *Kaena La Prophétie* qui, à certains égards, pourrait rappeler mon ambiance végétale, voire ma dextérité aérienne... Oui, pas de doute, aux confluents des genres, c'est dans un bouillonnement créatif fait d'inspirations plus ou moins directes que j'ai vu le jour. Qu'importe, ma personnalité et mon charisme restent intacts... et loin de l'avalanche de productions aseptisées, ma virtuosité se veut résolument originale. En imposant mon style, ma poésie, j'ai réussi mon pari. Tremble Brazul, car un soir, au cœur d'un volcan, je te défierai et balaierai à jamais ton sombre cauchemar. Franck, fais-moi confiance, ta sœurette Kya sera toujours là pour toi ! »

Gollum



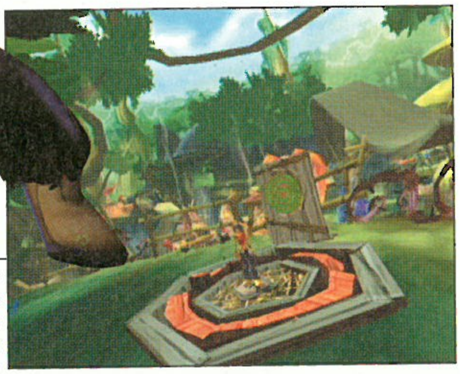
L'aventure mêle phases de plate-forme, action pure... et infiltration. Complet.

Avec Kya, Eden Games offre une aventure parfois naïve, mais souvent touchante

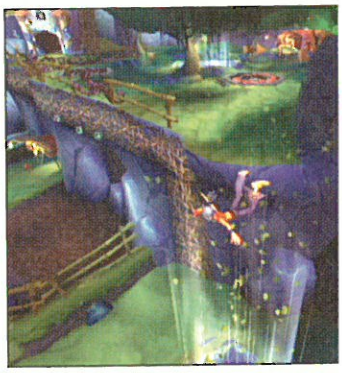


Après le passage dans la porte spectrale, les charmants Nativs vous recueilleront...





Sidérante, la profondeur de champ permet de donner vie à un univers riche et féerique.



Notes

17 Technique
Un moteur graphique performant qui bénéficie d'une distance d'affichage à donner le vertige !

17 Esthétique
L'univers est prodigieusement original. Forêts alambiquées, monde déstructuré, persos mimi.

15 Animation
Kya évolue avec grâce. Des effets « Matrix-style » lors des affrontements. Bien vu.

15 Maniabilité
Combats intuitifs, sauts aisés... mais des angles de caméra pas toujours optimaux.

12 Sons
Le point faible de l'aventure. Musiques d'ambiance passe-partout, doublages pas toujours convaincants.

16 Durée de vie
Près de 50 quêtes, sans parler des mini-jeux particulièrement addictifs, seul ou à plusieurs.

+ Plus
La fraîcheur de l'univers.
Le système de courants d'air bien exploité.
La durée de vie conséquente.

– Moins
Parfois un peu vide.
Un peu rigide lors des phases de surf.
Jeu de caméra pas toujours optimal.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Une chenille. Une chrysalide. Un papillon. Depuis le mois de septembre 2003, Eden Studios a tiré sa révérence... pour mieux laisser place à Eden Games. Un nom en prise plus directe avec les jeux vidéo afin de permettre de mieux situer le créneau d'activité du développeur lyonnais. Au fait les gars, à quand un prochain V-Rally ?

L'avis de Gollum

Lors de l'E3 2003, David Nadal paraissait tellement habité par son projet que la beauté de Kya m'avait attiré. Aujourd'hui, malgré quelques maladresses, l'aventure se révèle enchanteresse. Un gameplay aérien, un univers invitant à la poésie et cette légère naïveté qui fait de Kya un titre plus touchant que Jak II. Et là, tout est dit...

L'avis de Plume

Kya : Dark Lineage est très certainement la production plate-forme la plus enthousiasmante de cette fin d'année. Car au-delà de sa beauté captivante, de son rythme percutant et de sa durée de vie excellente, Kya offre un vent de fraîcheur au milieu de ce bourbier de suites...

Machines **Xbox et PlayStation 2** Genre **Action**

mega Joypad star

Max Payne 2
The Fall of Max Payne

« Strong language, intense violence, blood, mature sexual themes » annonce le site officiel. Un petit conseil aux rois de la mercatique de Rockstar : il serait peut-être judicieux d'ajouter « great game » à la liste de qualificatifs censés définir votre jeu. Parfois, ça fait vendre. Si, si, je vous assure…

Tout est affaire d'exagération. Il faut voir ses adversaires projetés contre les murs, le corps disloqué dans une posture improbable pour prendre conscience de la puissance visuelle du procédé. Le tracé des balles, l'impact de vos tirs sur le décor environnant, la trajectoire des douilles retombant au sol… Chaque ralenti nous investit d'un pouvoir absolu sur l'action en cours et offre un feedback et une lisibilité absents du jeu en temps réel. Quel autre titre pourrait laisser un testeur sauter volontairement depuis le dixième étage d'un immeuble en construction, allant au-devant d'une mort certaine pour le simple régal des yeux ? Quel autre titre verrait ce même testeur reprendre cinq fois le même passage, refusant obstinément d'avancer dans l'aventure pour cribler deux criminels malchanceux dans un saut de l'ange sanglant ? Piètre effet de manche ou révolution de gameplay, le bullet time divise : choisis ton camp, camarade !



La caméra embarquée souligne un snipe réussi.

fiche technique

Éditeur	Rockstar Games
Développeur	Remedy (Finlande)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'actes	3
Spécial	Raaaaaleeeeentiiiiiii
Existe sur	PC



Payne débute l'aventure dans un sale état.

Vraiment, elle n'était pas mal ma critique du premier Max Payne. Tellement convaincante qu'elle fonctionne tout à fait avec son successeur. Trois solutions donc : soit les Finlandais de Remedy sont de fieffées feignasses et n'ont absolument rien changé, soit je suis un « précog », soit leur système est une telle réussite que je me laisse blouser à chaque épisode. Ne vous cassez pas la tête, les trois solutions sont correctes. Et je le prouve : ma prochaine phrase commencera par « N'y cherchez pas l'ébauche d'un bouleversement de gameplay ».

Same old bullshit

N'y cherchez pas l'ébauche d'un bouleversement de gameplay, la seule innovation notoire de cet opus étant la refonte discrète du bullet time. Un sympathique filtre sépia viendra flatter vos rétines d'esthète et vous pourrez recharger en faisant un joli tour sur vous-même, dans la grande tradition des mouvements classieux dont l'audace confine à la stupidité. Car jouer à Max Payne 2, c'est avant tout







Les développeurs se permettent parfois un humour un peu lourdingue.



une question de style. Méthadone pour metteur en scène pantouflard, le jeu n'est qu'une gigantesque orgie chorégraphique qui pourrait rapidement tourner à l'indigestion si elle ne s'appuyait pas sur un level design malin. Linéaire mais travaillé, chaque environnement possède ce petit détail à exploiter pour prendre son pied dans la chaleur des gunfights : un fauteuil offrant une protection de fortune, une caisse d'explosifs pour initier une réaction en chaîne ou, plus simplement, une architecture fabuleuse tel le Funhouse de Mona, tout en chausse-trappes et trompe-l'œil. Le décor fait cette fois-ci partie intégrante des gunfights : les échelles s'écroulent, les cartons volent à travers la pièce, les murs s'effritent sous les balles perdues. Du grand art qui galvanise la mise en scène et confère aux duels une intensité de chaque instant !

Sin City

Passé ce satané bullet time, Max Payne 2 transpose avec bonheur l'univers du roman noir, dont il reprend les canons : femmes vénéneuses, barillets fumants et trahisons sanglantes. Une qualité d'écri-

Femmes vénéneuses, barillets fumants et trahisons sanglantes... Pas de doute, les canons du roman noir sont respectés.

Les versions

Max Payne 2 compense un manque d'originalité flagrant par une réalisation léchée, que dis-je, tonitruante ! C'est du moins le cas sur Xbox, où le jeu impressionne par ses couleurs chatoyantes, son animation au flow enchanteur et ses superbes environnements. Le constat pour la version PS2 est un peu plus mitigé, avec une légère perte de fluidité et des graphismes un ton en dessous. Si le jeu est agréable quelle que soit la plate-forme, nos faveurs vont clairement à la boîte de Crosoft.

Une belle architecture, toute en verticalité.





La Funhouse est sans doute le décor le plus marquant de cet épisode. Une grande réussite.

ture rare vient soutenir la portée « mature » du titre, Max ponctuant son expédition punitive de monologues introspectifs déclamés par James Mc Caffrey et sa voix de salaud magnifique. L'environnement poisseux et sombre se fait l'écho du désespoir qui saisit notre héros : une vision pessimiste de New York, cédant sous la gangrène d'une flopée de seconds rôles psychotiques. Le jeu fourmille de détails qui viennent donner une certaine consistance à l'univers du titre, un point trop souvent occulté dans les jeux d'action pure. Ainsi, tout au long de l'aventure, les flâneurs pourront s'attarder sur les retransmissions télé d'émissions comme *Dick Justice* ou *Captain Baseball Bat Boy*, à la fois fils rouges discrets et contrepoints judicieux de la trame principale. Cette formidable unité, cette correspondance heureuse entre les névroses du héros, la mégalopole froide et déshumanisée et l'atmosphère glauque donnent toute sa chair à Max Payne, archétype du jeu d'ambiance. Même les passages qui, a priori, pourraient gâcher l'expérience de jeu se révèlent finalement plaisants, comme ces courts niveaux plongés dans l'imaginaire tourmenté du héros. D'une interactivité limitée, ces interludes valent surtout pour leur mise en scène inventive et leur réalisation surprenante, jouant la déformation et le filtre vaporeux. Il serait criminel de passer sous silence le camouflet technique que représente Max Payne 2. Ses textures travaillées, son animation sans faille et sa profondeur de champ parfois hallucinante sont la clé de voûte d'un titre qui joue l'épate avec succès. L'ambiance sonore est tout simplement parfaite, avec un doublage aux petits oignons et un effet de filtre convaincant lors des ralentis. Assez court, débordant de cut scenes, Max Payne 2 pèche surtout par une replay value limitée malgré quelques amuse-gueule débloqués à l'issue d'un premier run. Mais quel run, mes amis ! Max Payne se vit en one shot, un bon whisky à la main, dans l'air vicié d'un bureau enfumé. Un monolithe sombre qui éclipse sans peine la foule des « nasty little shockers » du moment, trop excessifs pour être honnêtes (suivez mon regard). Tout juste si leur sang parvient à suinter de ses contours. Un diamant noir.

Tristan



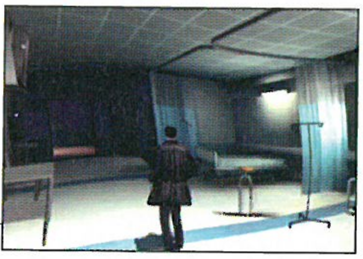
On retrouve les interludes comic-book chers à la série.

Règlement de comptes entre syndicats du crime.





Certaines textures sont absolument sublimes. Un exemple parmi tant d'autres.



Ce cher Max vient d'abuser des painkillers...

Notes

18 Technique
Filtres, déformations et effets spéciaux à gogo. Du beau boulot.

18 Esthétique
Très travaillée, bonne cohésion graphique, environnements superbes. Les cut scenes sont sublimes, comme d'hab'.

15 Animation
Des personnages parfois un peu raides, mais tout passe très bien.

17 Maniabilité
Intuitive au paddle. Vous n'aurez aucun mal à diriger Max dans les bas-fonds new-yorkais.

19 Sons
Des doublages parfaits aux filtres sonores, véritable régal pour les oreilles (à noter que nous avons testé la version US).

14 Durée de vie
Trop court, avec une replay value limitée en dépit de modes que l'on peut débloquer une fois le jeu terminé.

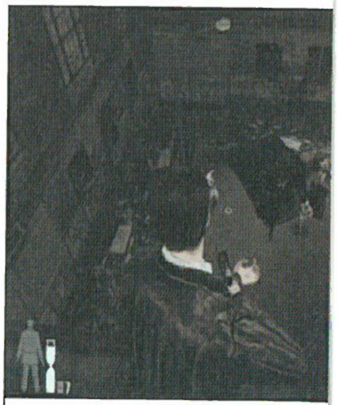
+ Plus
Bien écrit.
Les doublages.
La réalisation.

– Moins
Court.
Peu d'innovations.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si Max conserve sa voix pour ce tout nouvel épisode, Sam Lake/Jarvi, lui, cède sa place à Timothy Gibbs dans le rôle du « vigilante » à la gâchette facile.



Notez le filtre sépia témoignant de l'utilisation du ralenti.

L'avis de Tristan

Max Payne 2 manque cruellement d'innovations et ne marquera probablement pas l'histoire du jeu vidéo. Il faut pourtant se rendre à l'évidence : impossible de lui résister. D'une maîtrise technique impressionnante et d'une maturité d'écriture salvatrice, il vaut largement la peine qu'on perde quelques heures de sa vie à « bullet timer » la galerie.

L'avis de Gollum

Après un premier passage peu remarqué sur consoles, Max Payne persiste et parvient cette fois-ci à faire mouche ! Doté d'une admirable réalisation technique et d'une histoire encore plus immersive que pour le premier opus, cette suite fait dans le shoot efficace. Hormis une durée de vie singulièrement maigrichonne, Max offre le plein de sensations...

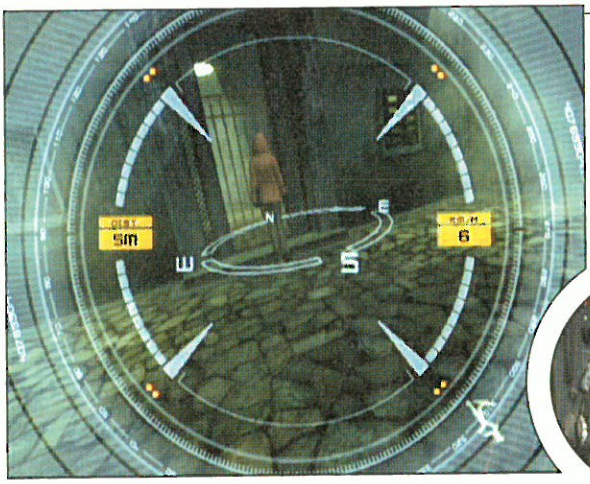
Machine **Xbox** Genre **Action/Infiltration**

Mission Impossible Opération Surma

Installez-vous confortablement dans votre fauteuil. Chut, ça commence ! Paramount Pictures, Atari et Paradigm Entertainment sont fiers de vous présenter Ethan Hunt dans Opération Surma. On aurait presque envie d'y jouer.

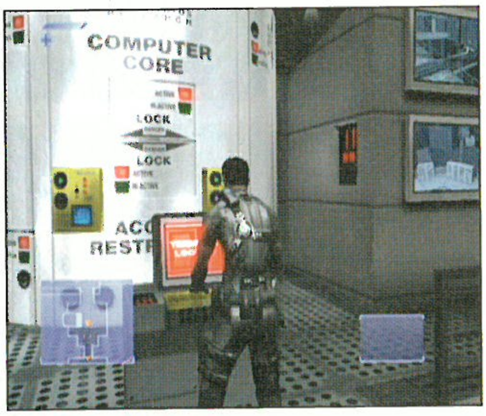


La présence des gardes n'est pas indiquée par le biais d'un radar. En revanche, la flèche rouge vous indique approximativement où se trouve celui qui vous tire dessus.





Les passages nécessitant les gadgets figurent parmi les plus intéressants. Les manier correctement est une autre histoire.



L'histoire débute généralement de cette façon : des fichiers de recherche sur un armement secret sont dérobés par une taupe. C'est à croire que les membres de l'IMF sont des individus consciencieux, mais faites résonner des espèces sonnantes et trébuchantes, et vas-y que je balance les infos à qui veut bien les acheter. Qu'il s'agisse d'un virus génétiquement modifié, et plus particulièrement de souches virales de neurodioxine, ou de données ultra méga secrètes, on peut toujours compter sur Ethan Hunt pour réparer les dégâts. Houla, suspense, que va-t-il se passer ? Mais, attendez, nous ne sommes pas au cinéma là ?

Comme au cinéma

La confusion est vite faite entre film et jeu vidéo au regard des cinématiques et de tous ces effets visuels employés dans un long métrage : ralenti sur une action, travelling, musique de circonstance, rebondissements, suspense et... coupez ! Finalement, pourquoi lire ce test d'un jeu que nous avons reçu en même temps que sa commercialisation ? Il est vrai que l'on peut être fort désagréablement surpris lorsque l'on se trouve face à un jeu affublé d'une grosse licence. Pourtant, lors du test, les questions n'ont cessé de jaillir pour savoir si les premières impressions ressenties étaient porteuses de promesses non vaines. Le résultat est plutôt agréable pour un titre qui se destine avant tout à un large public. Ethan Hunt n'est pas là pour singer Sam Fisher, chacun chez soi et les poules seront bien gardées, comme on dit chez moi. Il faut vite oublier la 1re mission et se concentrer sur les autres. L'infiltration n'est pas élevée ici au rang d'art, les gardes n'étant pas ultra réceptifs aux bourdes que l'on peut faire. Ils seraient même du genre tolérants. Un garde peut ainsi vous repérer, déclencher l'alarme et appeler à l'aide. Pas de panique, 30 secondes sont octroyées pour court-circuiter la maudite alarme et les renforts appelés ne se pointeront pas à la vitesse de la lumière, s'ils daignent venir ! Il faudra parfois cacher un corps assommé dans l'obscurité pour ne pas attirer l'attention, mais ce n'est pas systématique. La progression alterne toujours entre une infiltration tolérante et des épreuves plus corsées, certaines étant chronométrées. Un rythme qui se veut cassant, pour éviter la routine. Ethan peut aussi compter sur une panoplie de gadgets, histoire de varier agréablement les missions.



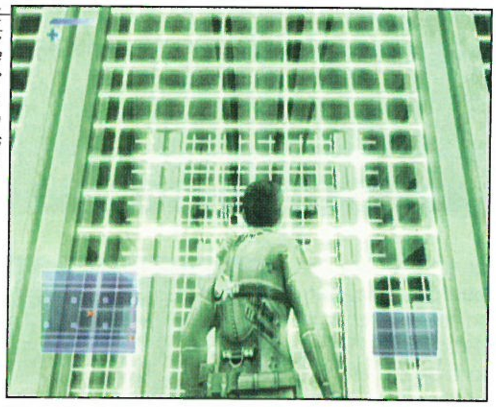
fiche technique

Éditeur	Atari
Développeur	Paradigm Entertainment (USA)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	Une trentaine
Spécial	La licence Mission : Impossible
Existe sur	PS2

Le mélange du cinéma et du jeu vidéo réclame un dosage subtil. Avec Opération Surma, le potentiel est là, mais la sauce ne prend pas vraiment.



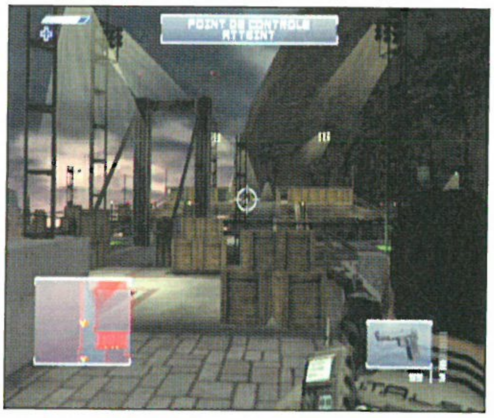
L'objectif à atteindre est toujours matérialisé sur la map. Impossible de le louper, et pas la peine de réfléchir du coup.



La vision nocturne est très pratique pour repérer les lasers. La solution viendra parfois du plafond.

Inspecteur Gadget

Parce que notre homme doit manœuvrer pour éviter les obstacles, comme des lasers en tout genre ou des caméras, et utiliser notamment la micro-corde pour atteindre une gouttière en hauteur. Effet garanti. Un autre petit gadget baptisé la guêpe, sorte de mouchard piloté à distance, permet de suivre discrètement un individu. Toutes ces petites merveilles de technologie ne sauraient pallier les contrôles défaillants qu'il faut néanmoins utiliser pour boucler les missions. Ces dernières n'en deviennent que plus périlleuses. Ainsi, il faut jongler avec une caméra qui doit sans cesse être ajustée et qui fait perdre un temps fou en phase de shoot intense. Autre point noir, la course d'Ethan se ralentit quelques fois en pleine période de stress intense, lorsqu'il s'agit notamment d'éteindre une alarme ou de désamorcer une bombe en un temps imparti sous une salve de tirs ennemis. Des contretemps frustrants. Une map est toujours disponible, mais elle n'indique pas la présence des gardes. Ce n'est pas bien grave, on peut toujours s'en sortir vu leur temps de réaction. Mais bon, il faut impérativement utiliser tel gadget pour résoudre tel problème. On est souvent pris par la main, et Luther est là pour orienter Ethan, lui donner les objectifs à remplir. Le scénario reste classique et on finit par écouter d'une oreille distraite le déroulement de l'histoire, curieux de connaître les objectifs. Ces derniers sont suffisamment intéressants pour inciter à continuer l'aventure.





Les gardes ne sont pas très vigilants et réagissent de façon aléatoire par rapport au bruit.

Il n'y a pas beaucoup d'armes à disposition, et ce n'est pas un tort puisqu'il convient plutôt d'utiliser les gadgets pour s'en sortir. Les corps à corps ne sont pas légion et la palette de mouvements d'Ethan se résume à une combo de trois coups pour assommer un garde ou bien s'approcher discrètement en lui décochant un one shot in the face. On peut aussi longer un mur et asséner une manchette fatale ou se laisser tomber d'une gouttière sur un garde. Le tout étant alors accompagné d'une petite cinématique fort sympathique. Mission : Impossible Opération Surma tient la route, et on prend plaisir à boucler les objectifs. La présence de gadgets varie agréablement la progression, mais il est regrettable que de trop nombreux problèmes techniques viennent perturber les challenges. Le plaisir éprouvé est souvent éclipsé par ces bugs qui ne devraient pas trop gêner les joueurs occasionnels, les néophytes de l'infiltration. C'est un peu comme si on regardait un film auquel on nous demande de participer de temps en temps, sans vraiment se sentir concerné totalement par l'aventure. Un laps de temps de développement supplémentaire aurait sans doute permis d'atténuer ces défauts. On reste donc sur un gros sentiment de frustration. Et c'est bien dommage !

Karine

Notes

15 Technique
De sérieux problèmes de caméra et de chute de frame rate à certains moments.

15 Esthétique
C'est souvent très sombre. L'utilisation des gadgets modifie la tendance dans le bon sens.

17 Animation
L'animation d'Ethan est agréable. Ses mouvements ne sont pas ultra variés, mais ce n'est pas très gênant.

14 Maniabilité
Manque de précision des commandes. On bute souvent à cause de ça, et on doit recommencer la manœuvre.

14 Sons
On retrouve les voix françaises du long métrage, des musiques dynamiques. Sans plus.

14 Durée de vie
Il s'agit ici de pseudo infiltration. De bons moments en utilisant les gadgets, mais trop rares.

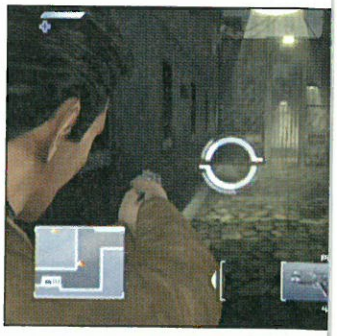
+ Plus
Les gadgets.
L'ambiance.

– Moins
Linéaire.
La maniabilité.
Scénario pas original.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Tom Cruise délaisse son costume de samouraï pour revêtir celui d'agent secret. M:I 3, actuellement en tournage, ne sera pas comme prévu réalisé par David Fincher, mais par Joe Carnahan. Ce dernier a tapé dans l'œil de monsieur Cruise avec son 2e film Narc, un polar urbain efficace passé inaperçu et sorti en pleine canicule estivale.



L'avis de Karine

Il faut savoir passer outre les défauts qui obscurcissent ce titre, afin de l'apprécier. Et buter sur une épreuve sans toujours comprendre la cause du problème. Et recommencer plusieurs fois pour maîtriser des commandes capricieuses. Des problèmes frustrants qui ne gêneront pas le grand public.

L'avis de Gollum

Adapter les aventures d'Ethan Hunt en jeu vidéo fut longtemps une mission impossible ! Dans ce contexte, Opération Surma s'illustre comme un essai bien plus décent. Techniquement correct et bénéficiant d'un gameplay varié, le titre copie toutefois Splinter Cell sans trop innover. Dommage, surtout que la jouabilité n'est pas toujours au top...

Machine **Xbox** Genre **Action/Aventure**

Harry Potter à l'École des Sorciers

Le tout premier jeu Harry Potter n'était sorti que sur PSone en 2001. Alors que la PS2 venait d'être commercialisée, les développeurs avaient fait le pari (réussi) de privilégier la bonne vieille boîte grise… Et puis voilà qu'ils décident de nous le resservir sur 128 bits. Et ça déchire !

mega Joypad star

Je me suis déjà tapé Harry en long, en large et en travers. Dans le sens noble du terme, bien entendu, puisque j'avais non seulement fait le test de Harry Potter à l'École des Sorciers sur PSone, mais également la soluce. Alors quand on m'a annoncé que je devais remettre le couvert, pfffff, ce n'était pas vraiment l'extase. Je l'adore Harry, mais bon, là je frise l'overdose. Allez, zou, allumage de la Xbox… Et là, méga surprise. C'est en fait une version totalement inédite (pour une fois que les communiqués de presse disent vrai !) qui s'offrait à mes yeux ébahis.



Les effets de lumière sont tout simplement fascinants. Une bonne partie des niveaux se déroule aussi la nuit.





Même si les actions sont quasi automatiques, les épreuves n'en sont pas moins dignes d'intérêt.



Who you gonna call ? Ghostbusters ! Fais gaffe Harry, t'as un truc sur l'épaule.

King Potter

Du coup, on s'est vite réconciliés Harry et moi ! À peine arrivé sur le Chemin de Traverse, on peut déjà constater les changements. L'histoire gagne énormément en cohérence. Les détails ne cessent de surprendre. Par exemple, le portrait de la Grosse Dame qui camoufle l'entrée du dortoir de Gryffondor est animé ! Comme dans le livre. L'exploration est également plus importante, les énigmes ont été repensées, sans oublier la furtivité. Un dosage subtil modifie la vitesse d'infiltration du jeune Potter. Il faut également tenir compte de l'acuité des préfets, qui réagissent non seulement au bruit, mais également à l'ombre. Il ne reste plus qu'à sortir de la pièce pour échapper à leur vigilance. La progression ne sombre pas dans la facilité, et à chaque étape son lot d'épreuves. Les boss ne sont pas non plus là pour faire de la figuration ! Autre élément important : le Rapeltout, qui intègre un plan du château et des environs, mais aussi de précieux livres sur les créatures et les effets magiques des plantes, pour réaliser les potions. Très complet. Seule fausse note : le Quidditch. Diriger le balai dans les airs n'est pas évident, et on sent bien que là n'était pas la préoccupation des développeurs. Pourtant, ce titre est nettement plus intéressant et mieux réalisé que le Quidditch World Cup. C'est un réel plaisir de refaire une première année à Poudlard !

Karine

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Electronic Arts (États-Unis)
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Nbre de sorts	6
Spécial	Licence Harry Potter
Existe sur	GC et PS2

Notes

17 Technique
Chargements quasi inexistants, l'action n'est que rarement interrompue. Quelques problèmes de caméra.

18 Esthétique
Magnifique. Poudlard et ses environs brillent de mille feux. Chaque pièce émerveille par la qualité de ses détails.

16 Animation
Expressions faciales limitées mais présentes, avec effet de caméra « comme au cinéma ». Une vraie mise en scène !

16 Maniabilité
Les actions sont prédéterminées, il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton. Pas toujours évident cependant.

17 Sons
Une palette agréable qui rend Poudlard vivant. Chuchotements, bruits divers en font un lieu habité.

15 Durée de vie
Énigmes plutôt variées, mais faciles. Ça manque de combats.

+ Plus
Épisode inédit.
Les graphismes.
Ultra fidèle à la saga.

– Moins
Pas pour ceux à qui le jeune Potter file des boutons !

8/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Le teaser du Prisonnier d'Azkaban est dispo, avec la tête flippante de Sirius Black, alias Gary Oldman, pour l'été 2004. Le prochain jeu devrait adapter le 3e tome Harry Potter et la Coupe de Feu. Pas de sortie prévue pour l'instant.

L'avis de Karine

Moi qui pensais tomber sur un quelconque portage, je me suis bien fait clouer le bec. Certes le moteur du jeu est celui du deuxième épisode, mais tout a été revu à la hausse, surtout au niveau visuel ! C'est tellement immersif que j'ai plus d'une fois oublié de sauvegarder !

L'avis d'Angel

Moi, je n'arrête pas de le dire depuis que j'ai vu la preview du deuxième épisode sur PlayStation 2 : Harry Potter sur console, ça déchire ! L'infiltration est super efficace, avec gestion des ombres et énigmes bien fichues. Ben là, c'est encore mieux. Mais bon, on ne m'écoute jamais aussi…

Machine Xbox

Genre Basket-ball

NBA Inside Drive 2004

Le dernier éditeur à se lancer sur le marché des jeux de balle au panier cette année se nomme Microsoft. Une édition 2004 travaillée, mais qui ne parvient toujours pas à se hisser au rang d'outsider face aux champions d'EA Sports et de Sega.

Notes

Technique 13
Pas très folichon.

Esthétique 14
Ça reste du basket avec du parquet et des grandes perches.

Animation 13
Par moments, on imagine qu'il s'agit de droides.

Maniabilité 15
Prise en main aisée et ça répond bien.

Sons 15
Manque de variété. Musiques acceptables.

Durée de vie 14
Le Xbox Live aide à pallier la faiblesse en solo.

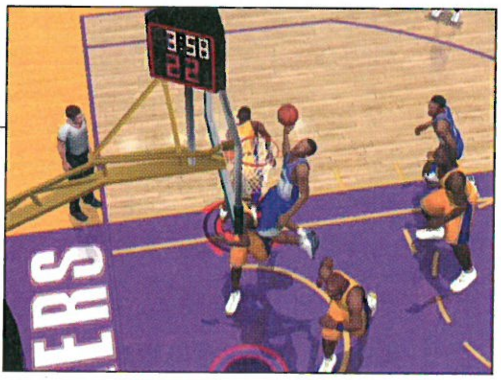
Plus +
Les sets tactiques. Le Xbox Live.

Moins −
Trop moyen sur bien des plans. Je ne vais pas en rajouter, ça calme déjà bien.

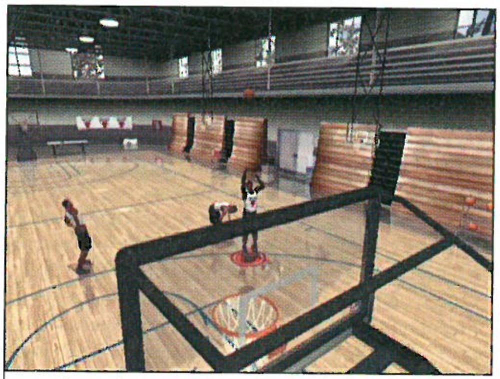
Note d'intérêt 6/10

Plus loin...

l'heure où j'écris ces lignes, y a toujours pas de mise à r des effectifs en téléchar- ment. Espérons que cela sera e réparé, car les transferts ts depuis le 15 septembre nt pas été pris en compte ns la version de base...



Ca va « boomsha-kalaker » sec d'ici un centième de seconde !



L'entraînement loin des regards de la foule, entre partenaires, est un bon moment de détente.



En appuyant sur Y, des icones seront visibles au-dessus de vos équipiers. Passez la balle au bon joueur !

Ce qui frappe en premier lieu dans ce jeu de basket, c'est sa sobriété technique. Voilà un soft qui ne pousse clairement pas la Xbox dans ses derniers retranchements. Même si les aires de jeu sont loin d'être effrayantes, les basketteurs se révèlent d'une fadeur digne d'une tranche de mozzarella. Les plus grandes stars sont certes soignées et facilement reconnaissables, mais les joueurs de classe moindre semblent génériques, sans détails. Quant aux animations, c'est quelque peu décevant. La raideur évidente des gestes fait passer les protagonistes pour des robots de chair, surtout ceux qui courent sans le ballon. En ce qui concerne la partie sonore, on ne reste pas sur une bonne impression très longtemps. Le brouhaha du public est constant et les réactions sont d'une impartialité à toute épreuve, que l'équipe locale gagne ou prenne une dérouillée. On peut entendre les géants lâcher quelques mots bien sentis sur certaines actions. Sympa. Les musiques, quant à elles, baignent dans le totalement hip-hop, comme d'habitude.

I believe I can fly

Je pourrais vous parler encore des effectifs qui, incroyable, ne sont pas à jour et datent de septembre 2003, mais je préfère m'attacher à vous décrire le gameplay et les modes de jeu. Malgré une apparente mollesse, les systèmes de passes et les sets tactiques ne sont pas des plus lamentables, bien au contraire. L'interface est très bien pensée. Il existe deux manières de passer : normale et lobée. Cette dernière méthode très utile permet de varier son jeu, pas besoin de vous faire un dessin. Les tactiques, que l'on déclenche par le biais de la croix directionnelle, s'enclenchent très rapidement et confèrent un rythme hyper sympa à votre attaque. À la longue, on constate néanmoins que l'I.A. défensive du CPU n'est pas optimale. On peut parfaitement filer seul au panier et dunker entre deux fautes... Heureusement que les plus bourgeois pourront s'y adonner sur Xbox Live ! D'autant plus que le mode « Franchise » fait figure de Cosette comparé à celui de Sega et d'EA Sports, bien plus complexe, riche et concordant avec les attentes des fans qui désirent tout gérer, même jusqu'à alimenter eux-mêmes leurs stars. La fusion sport/Sims ? Ca n'est pas dans Inside Drive...

Plume

fiche technique

Éditeur	Microsoft Games
Développeur	High Voltage Software (US)
Genre	Basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes (275 blocs)
Nbre de dunks in your face	Plentiful !
Spécial	Xbox Live, son 5.1
Existe sur	Rien d'autre

L'avis de Plume

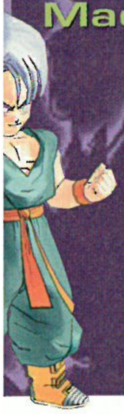
Ce n'est pas un mauvais jeu, mais il n'est pas vraiment très bon non plus. Si l'on oublie qu'il est graphiquement plutôt cheap, on peut passer un bon moment. Entre nous, il ne lui manquait pas grand-chose pour qu'il vaille le coup. Quelle tristesse.

L'avis de Julo

Il suffisait de peu à NBA Inside Drive, mais voilà, le constat est là : le jeu de basket de Sega (ESPN NBA Basketball) est carrément meilleur et plus complet... J'essaierais bien de vous en dire plus pour broder cet avis, mais non, c'est un argument contre lequel on ne peut rien. Et puis en même temps, il est rempli mon avis maintenant.

Machine **PlayStation 2** Genre **Baston**

Dragon Ball Z Budokai 2

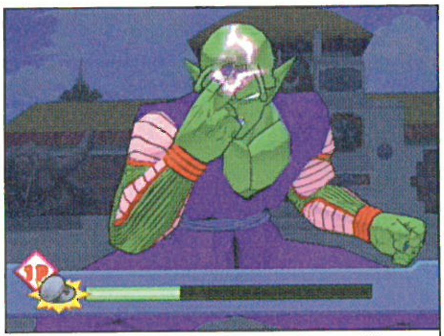


Les amateurs de Kamehameha, Final Flash et Cie l'attendaient de pied ferme depuis un an. Le voilà enfin. Budokai 2 tente ainsi de convaincre une nouvelle fois les fans avec une formule à peine remaniée, deux, trois nouveautés plaisantes, mais aussi quelques déceptions…

Comme tous les fans de DBZ, j'ai trippé comme un malade sur le mode Story du premier opus, avec ses cinématiques ultra fidèles qui reprenaient toute l'histoire depuis l'arrivée des super guerriers jusqu'à la mort de Cell. Ceux qui s'attendaient comme moi à une nouvelle aventure du genre risquent malheureusement d'être super déçus… Le mode Dragon World, qui fait ici office de pseudo mode Story, est en effet beaucoup moins réjouissant que prévu. En gros, il se découpe simplement en différents niveaux, reprenant vaguement la trame scénaristique du premier opus en y ajoutant simplement la période Buu… le tout sans une seule de ses merveilleuses cinématiques ! À la place, on trouve une espèce de jeu de plateau, dans lequel on déplace des pions de case en case, chacune d'entre elles pouvant apporter des améliorations sur le perso, modifier les règles de combat ou cacher une Dragon Ball… Sympa, mais léger comparé à nos espérances. D'autant que les libertés et les incohérences scénaristiques sont légion. Autre critique de puriste : les doublages ne sont plus en japonais… Ils ne sont pas non plus en français, mais en ricain ! Arrgh !



Mis à part ce dessin animé d'intro, vous ne trouverez plus ici une seule des merveilleuses cinématiques qui ont fait le succès du premier opus. Bouuuh !



Certains coups deviennent interactifs, avec la possibilité de varier la puissance en tournant les sticks par exemple.



Avec ses 34 persos jouables couvrant tout DBZ, Budokai 2 comblera les fans.

I'm Goku and I'll kick your ass !

Pour le reste, la formule demeure efficace. Les graphismes se sont améliorés et les persos sont désormais cel shadés. Le résultat est bien classieux et ravira vos petites mirettes de fan de la série… d'autant que l'on dénombre désormais plus de 30 personnages ! Les coups spéciaux de tout ce beau petit monde vous remémoreront avec bonheur les meilleures bastons de la série, avec une mise en scène qui a gagné en patate. Les décors sont notamment plus exploitables, avec à chaque fois des zones de destruction pour, par exemple, balancer votre ennemi à travers une montagne. Autres nouveautés : on peut envoyer des Kamehameha sans le petit enchaînement préalable, ou encore tourner les sticks pour augmenter la puissance de certains coups. Le système de capsules est toujours de la partie lui aussi, plus étendu et offrant une durée de vie franchement énorme (personnages, modes de jeu bonus et coups à débloquer). Un minuscule effort a été fait sur la variété des enchaînements de coups selon les persos, mais c'est franchement insuffisant pour nous contenter : le système de jeu reste ultra basique et répétitif. Bref, la formule Budokai a été améliorée, certes, mais elle souffre encore de défauts qu'on aurait voulu voir disparaître… tandis que le génial mode Story a été liquidé ! Dommage.

Julo

fiche technique

Éditeur	Atari
Développeur	Dimps (Japon)
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes (67 Ko)
Nbre de persos	34
Spécial	Sauvegarde Budokai 1
Existe sur	Rien d'autre

Notes

13 Technique — Pas de grands changements par rapport au premier, mais ça colle toujours bien à l'univers.

16 Esthétique — Le cel shading est une réussite sur les persos. Mise en scène classieuse des coups spéciaux.

14 Animation — Les persos bougent toujours de manière assez hachée. Pas de ralentissements.

15 Maniabilité — On prend vite le jeu en main, mais les enchaînements sont très similaires d'un perso à l'autre.

12 Sons — Les bruitages sont fidèles à l'esprit, mais les voix en anglais font tiep'. Musiques étranges en Dragon World.

14 Durée de vie — Ça reste un jeu de baston, mais la quête des capsules, des persos et des Dragon Ball rallonge bien tout ça.

+ Plus — Le cel shading. Le nombre de persos et de capsules. Un régal pour les fans.

– Moins — Les voix en anglais. Le mode scénarisé super décevant. Très similaire au premier.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Atari ne compte pas s'arrêter en si bon chemin avec sa licence DBZ, puisqu'un nouveau jeu de baston est annoncé sur PS2 et GC. Dragon Ball Z Saiyan Smash devrait ainsi succéder à Budokai au cours de l'année 2004.

L'avis de Julo

Pas vraiment de quoi oublier le premier opus ici, avec ce mode Dragon World original mais décevant, ce système de jeu toujours très simpliste… La réalisation améliorée, le cel shading bien classe et le nombre de persos jouables devraient suffire à satisfaire les fans, mais ces derniers seront tout de même un peu déçus.

L'avis de Plume

Je suis plus que mitigé face à ce nouvel épisode. Ok, la réalisation en cel shading est ultra classieuse. Mais franchement, sorti de ça, c'est un joli Budokai premier du nom privé de sa principale force : le mode Story démentiel. Sans parler des voix ricaines qui m'ont fait pousser des cheveux blancs… Une petite déception à mon sens.

Machine **Xbox** Genre **Aventure/Action**

Jedi Academy

Ce troisième volet des Jedi Knight conserve une sensibilité action/aventure chère à la série. Au-delà de ça, Jedi Academy oscille constamment entre l'ombre et la lumière, le FPS et la plate-forme/action, le sabre laser et le blaster, le bon et le mauvais. Chronique d'un titre centriste.

Notes

Technique 13
Un titre honnête mais guère impressionnant. Le joueur aventureux dans ses sauts peut être bloqué par un bug relou.

Esthétique 13
Un côté austère qui témoigne des origines PC du titre. Le jeu ne fait pas vraiment honneur à la Xbox.

Animation 14
Les chutes de frame rate sont rares. Un effet de bullet time viendra souligner votre mort ou celle d'un adversaire méritant.

Maniabilité 12
Une vilaine sensation d'inertie dans le maniement de votre perso. Des sauts parfois hasardeux.

Sons 15
Des orchestrations dramatiques et des bruitages fidèles à la saga. Les doublages sont satisfaisants.

Durée de vie 14
Le titre est long mais peut-être un peu trop facile. Son mode multijoueur barbant ne passera pas à la postérité.

Plus +
Assez long.
Le sabre laser.
La Force.

Moins –
Bourrin.
Assez facile.
Multijoueur peu convaincant.

Note d'intérêt 6/10

Plus loin...

ux énervés anglophones, site d'Obi-wan's Academy urnit de nombreux renseiements pour construire leur opre réplique des sabres ser de la première trilogie : ww.jedi-academy.com/sabers biwan_saber_tutorial.html

Fait appréciable, Jedi Academy permet de façonner son avatar de A à Z (choix du sexe, de la race, des vêtements), laissant même au padawan fétichiste le choix entre différentes gardes et lames pour son sabre laser. Cela n'a pas d'influence sur le déroulement du jeu, mais c'est tout de même appréciable : un grand pas pour la parité ! Comme pour parfaire cet aspect customisation, le joueur pourra, durant l'aventure, choisir une technique de duel au sabre et opter pour le combat à deux mains, une arme à double lame à la Darth Maul ou la sobriété classieuse d'un sabre unique.

À jeu mou, consensus mou

Jedi Academy offre un faux sentiment de liberté : passé la phase d'apprentissage, le joueur aura accès à différentes missions servant les desseins de l'autorité Jedi. Le titre passe régulièrement de la vue à la troisième personne, utilisée lorsque notre personnage manie un lightsaber, à la vue subjective, réservée aux maniaques de la gâchette.
En dépit d'objectifs variés, les moyens sont sensiblement les mêmes : de la plate-forme et du combat, à dose variable. Jedi Academy pourrait satisfaire l'amateur d'action s'il n'accusait pas un tel déséquilibre de gameplay. En premier lieu, la puissance du sabre laser, associée à son maniement jouissif, en fait l'arme de choix durant la majeure partie de l'aventure. On évite donc d'avancer au blaster, ne s'autorisant un débordement explosif que dans les situations les plus désespérées. Celles-ci se font malheureusement rares, certains pouvoirs de la Force étant beaucoup trop puissants pour que les niveaux posent un réel challenge. La possibilité de sauvegarder à chaque instant achève de désamorcer toute difficulté et la progression dans Jedi Academy a tout de la promenade de santé. Gros point noir du titre, le mode Multijoueur plonge les belligérants dans un ennui abyssal, les duels au sabre laser étant des plus chaotiques et l'aspect FPS du titre franchement oubliable. Sans surprise, Jedi Academy viendra probablement grossir les rayons d'occasions à la vitesse de la lumière, rejoignant Masters of Teras Kasi et autre Rebel Assault dans les limbes d'un oubli mérité.

Tristan



Tremblez, Jawas cupides !



Deux vues différentes pour un même combat.





Le pouvoir « sensation » est souvent plus utile qu'il n'y paraît.

fiche technique

Éditeur	LucasArts
Développeur	Vicarious Visions (États-Unis)
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1 à 2 (10 en Live)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	26
Spécial	Xbox Live
Existe sur	PC

L'avis de Tristan

Jedi Academy a de nombreux points communs avec son pendant télévisuel : un plaisir simple et vite oublié, qui débranche le cerveau le temps d'un week-end. Un peu mou et manquant cruellement d'originalité, ce Jedi Academy n'a d'autre but que de faire les poches aux plus crédules.

L'avis de Plume

Même en étant un gros fan, je ne peux me faire l'avocat du diable face à ce jeu au gameplay limité, à l'interface bien pesante et bourré de bugs lourds comme un banta. Je préfère encore retourner sur KOTOR et patienter un peu pour un prochain vrai jeu Star Wars.

Machine **Xbox** Genre **FPS**

Counter-Strike

Vous êtes fan de FPS et vous savez que Counter-Strike est le must du « frag » convivial entre amis sur PC. Dites-vous que, même si vous l'attendiez, ce ne sera pas le cas sur Xbox. Oui, c'est moche la vie.

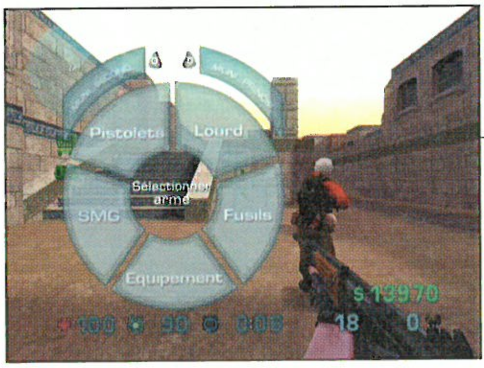


Il n'est pas facile de prendre une photo en snipant sur le Live. Eh bien, je l'ai fait !



Comme ça fait plaisir de libérer des otages !

À l'origine, Counter-Strike est un « mod » créé à partir du pharaonique Half-Life sur PC. Un FPS exclusivement multijoueur dans lequel on choisit de devenir un terroriste ou un swat. Dans le premier cas, il s'agit de poser des bombes ou d'empêcher la libération d'otages. Dans le second, il faut donc secourir, désarmer l'explosif ou, de manière plus pragmatique, éliminer les terroristes. Avec des armes réalistes et une localisation parfaite des dommages, ce jeu continue de générer une manne intarissable de flingueurs fous… Et le voici sur la console de quinze kilos. Alors autant vous prévenir : ne l'achetez que si vous avez le Xbox Live ! Dans le cas contraire, ne songez même pas à un quelconque plaisir de jeu en solo : on est proche du néant ! Deux pauvres tutoriaux et les 18 maps sur lesquelles vous configurerez le niveau des bots… Des bots qui possèdent l'I.A. de John Mc Lane, préférant toujours agir en solo malgré vos ordres. A contrario, sur le Live, on s'amuse tactiquement. Pourtant, ça reste mitigé…



Le système d'achat d'armes et d'équipement se révèle très accessible.

C'est le swat qu'elle préfère

Premièrement, on se retrouve vite fâchés avec la réalisation. C'est « quasimodesque » et le lifting par rapport à la mouture PC — qui date tout de même d'environ quatre ans — ne se fait pas suffisamment sentir. Les textures sont grossières et peu de détails supplémentaires ont été ajoutés aux maps désormais si célèbres, comme « dust » ou « italy ». Les animations des individus sont toujours risibles (admirez un gugusse désarmer une bombe le flingue à la main). En revanche, la maniabilité se montre très adaptée au pad Xbox… soulagement. Mais seulement deux modes de jeu sont disponibles : démolition et libération. Bref, par rapport au PC, on a juste l'impression d'avoir moins pour plus cher. Sans parler des bruitages : le couteau sonne de la même façon quelle que soit la surface. Les noms des armes sont imaginaires… Heureusement, l'ensemble reste pêchu et l'on s'amuse quand même, une fois que l'on arrive à faire abstraction des défauts cités plus haut. Et puis, dans un avenir proche, du contenu devrait être téléchargeable. Néanmoins, c'est tout de même faiblard, surtout comparé au tonitruant Rainbow Six 3, aussi bien seul qu'à plusieurs…

Plume

fiche technique

Éditeur	Microsoft Games
Développeur	Valve (États-Unis)
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1 à 16 (Xbox Live)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	-
Nbre d'armes différentes	22
Spécial	Dédié au Xbox Live
Existe sur	PC

Notes

11 Technique — Lors de la sortie de la Xbox, la réalisation aurait été qualifiée de bonne, sans plus.

14 Esthétique — Malgré une tendance au cubisme, les « maps » sont très bien pensées.

15 Animation — C'est fluide et dynamique. Tout c'qu'y faut, quoi.

16 Maniabilité — Très satisfaisant et bien agencé, tout ça.

14 Sons — C'est percutant. Si ce n'est le bruit du couteau…

17 Durée de vie — … si vous bénéficiez du Live. Sinon, on arrondit à 4 et au placard.

+ Plus — Enfin « Counter » sur console. Le rythme des parties sur le Net. La maniabilité bien adaptée.

– Moins — C'est moche, ça coûte 60 euros, et le mode solo n'est pas digne d'intérêt ! Rainbow Six 3 est cent fois plus immersif.

Notes d'intérêt

3/10 sans Xbox Live

6/10 avec Xbox Live

Plus loin…

La liste des jeux Xbox Live intéressants se précise. Gageons qu'avec des titres tels que Top Spin, PGR2 ou encore RS3, on envisage un prochain Counter-Strike avec de vrais moyens, sur le moteur de Half-Life 2, qui sait ?

L'avis de Plume

Une honte ! Comment peut-on oser sortir une telle légende sur consoles, à ce prix, amputée de certaines richesses ? Ils auraient pu — que dis-je — ils auraient dû en faire largement plus pour que la magie opère ! Pour la peine, je retourne y jouer sur mon PC, avec ma souris et mon clavier, boudiou !

L'avis d'Angel

Microsoft aurait pu faire un carton avec Counter-Strike, mais au final, nib'. Le jeu est à peine plus beau que la version PC, sortie il y a quatre ans, et en plus il est vendu 60 euros. Ouch ! Quand je pense que pour le même prix, on peut avoir Rainbow Six 3… Enfin, j'dis ça comme ça hein, je ne voudrais influencer personne.

Machine **PlayStation 2** Genre **Stock-car**

Destruction Derby Arenas

On ne peut pas vous cacher que depuis la dernière pré-version, nous avions super peur que le nouveau Destruction Derby ne survive pas au crash test. En fait, il ne s'en sort pas trop mal, tout en restant loin de l'appellation « produit de l'année ».

Notes

Technique 14
Graphiquement c'est bof, mais la vitesse est là.

Esthétique 14
On ne peut vraiment pas crier au génie.

Animation 16
Rares sont les ralentissements.

Maniabilité 15
On conduit des savonnettes. Et on ne s'en plaint pas.

Sons 14
Des musiques trop molles.

Durée de vie 15
Le challenge solo est chaud. Le online apporte un plus indéniable.

Plus +
Défoulant. Online.

Moins –
Pas joli joli. Limité dans le principe. Peu de circuits.

Note d'intérêt 6/10

Plus loin...

l'origine, la série Destruction erby était développée par eflections, studio talentueux ui a donné naissance à Driver. est Studio 33 qui a repris le ambeau, avec un DD Raw pas énial. Ils se sont bien repris ur PS2 avec ce nouvel opus.

Après une absence plus ou moins remarquée de quelques années, le jeu de caisses le plus dévastateur de l'ère 32 bits se pointe à nouveau. Destruction Derby premier du nom faisait partie de la flopée de premiers softs révolutionnaires de la PSone, au même titre que WipEout ou Toshinden. Ses atouts ? Du stock-car baignant dans une 3D soignée et une gestion ultra novatrice des dégâts. Le principe n'a pas bougé d'un iota, sauf que pour l'opus 128 bits, on a ajouté des possibilités online, histoire de profiter de deux modes de jeu avec tout plein de gens. Durant les courses, vous devrez passer la ligne d'arrivée avec la meilleure position possible, tout en usant des concurrents comme tremplin, tampon, bref, comme cible. L'autre mode se veut bêtement bourrin : survivre au milieu d'une arène, tout en dégommant de la carrosserie. En solo, c'est du classique. Un championnat de plusieurs divisions comprenant chacune trois courses et une arène. Finissez premier partout et faites le plus de carambolages possible pour débloquer une pléthore de bonus et améliorer votre véhicule.

Défoulement garanti

Techniquement, on prend la déception graphique en travers de la tronche dès le départ. Aliasing monstrueux, graphismes anguleux et



Dommage qu'aucune balise ne soit présente pour désigner son camarade de jeu en écran splitté.



Parmi les pièges du décor, un avion qui atterrit sur le circuit.



Ne vous souciez pas de vos amortisseurs lors d'un saut.

ternes... Need For Speed Underground est passé par là le mois dernier et ça fait mal. Puis, soudain, à contempler une course se dérouler, on saisit mieux. Il existe un rapport entre le nombre conséquent de voitures (qui se déforment à mort), la foule de détails et cette fluidité carrément exemplaire. Et d'un coup on prend son pied ! La conduite s'avère musclée, tandis que les bolides n'ont aucun poids, rendant les cascades bien exagérées, histoire de se faire plaisir. La prise en main se veut donc très accessible, et cette production demeure agréable. Reste que les épreuves manquent parfois de pêche et que certains tracés et arènes ne sont pas très amusants. En sus, la mise en place de bonus tels que la réparation automatique finit par dénaturer le spectacle, lui donnant un côté Mario Kart un poil limite. Manque plus que les carapaces. Bref, le jeu développé par Studio 33 ne se montre pas ultime, mais il atteint son but : défouler... Mais pour combien de temps ?

Plume

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Studio 33 (G.-B.)
Genre	Stock-car
Nbre de joueurs	1 à 4 (16 online)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (124 Ko
Nbre de cascades à la minute	Ouatmil !
Spécial	Online conseillé
Existe sur	Rien d'autre

L'avis de Plume

La frustration est le premier sentiment qui nous envahit devant ce nouveau Destruction Derby. Puis on se laisse prendre au jeu, on se défoule en toute impunité. Et finalement, on se déchire sur le online PS2... Dommage qu'il n'y ait pas plus de circuits et que la réalisation n'ait pas suivi !

L'avis de Julo

Destruction Derby Arenas n'est pas la révolution online qu'on attend tous impatiemment, mais il remplit plutôt bien son office. Ceux qui veulent se défouler en ligne sans se prendre la tête seront servis... Mais personnellement, je dois dire que ce n'est pas vraiment mon trip. À vous de voir, bande de brutes !

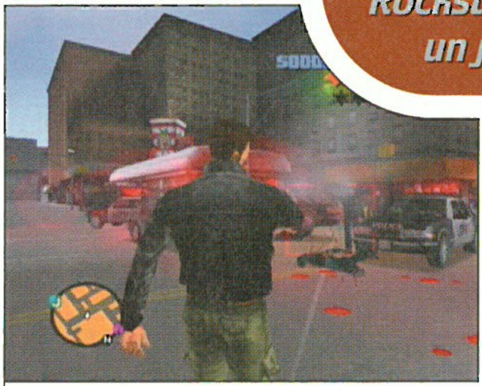
Machine **Xbox** Genre **Course/Aventure/Massacre**

XBOX

GTA Double Pack

Mega Joypad Star

Tout vient à point à qui sait attendre… Les possesseurs de Xbox vont enfin pouvoir profiter de GTA ! Rockstar a mis le temps, et pour se faire pardonner, ils ont fait un joli pack regroupant deux jeux-cultes pour le prix d'un !

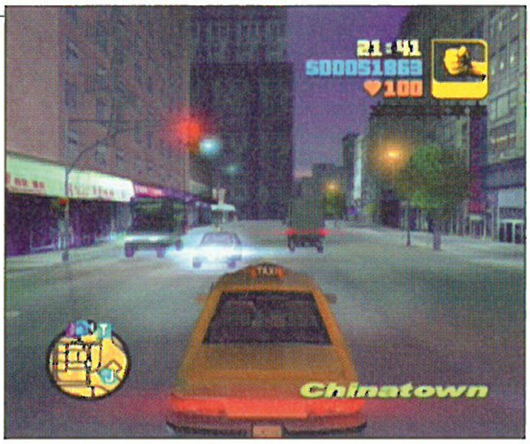


S'amuser à mettre le boxon en ville est toujours aussi tripant !



Après la brume et le béton de Liberty City, rien ne vaut un petit rafraîchissement visuel avec le soleil et les palmiers de Vice City.

Eh oui, c'est la turbo classe : GTA III + GTA Vice City, les deux pour le prix d'un (65 euros)… Ne cherchez pas d'astérisque bien fourbe, les deux jeux sont entiers, il n'y a pas d'arnaque dans l'air ! En fait, c'est même la compilation ultime, puisque les deux titres profitent non seulement d'une réalisation un brin améliorée (le rendu est plus net), mais aussi et surtout de la possibilité de mettre ses propres chansons sur le disque dur, pour les écouter ensuite en plein jeu grâce aux autoradios… Excellent.



GTA III n'a pas trop vieilli. Y rejouer fut un véritable régal.



L'une des nombreuses nouveautés de Vice City : les rides à moto…

Vive le vice, vive la liberté

Replonger dans ces deux univers bien distincts fut un pur régal. Si vous vous posez la question, sachez que GTA III, bien qu'un brin moins élaboré et diversifié que son petit frère, reste tout autant jubilatoire. Dans l'un comme dans l'autre, on enchaîne les missions sans trop se presser, trop occupé à mettre le boxon en ville, à chercher des bons spots pour effectuer des cascades d'anthologie, à se prendre au jeu du taxi, du chasseur de voyou, du pompier, du livreur de pizza… La durée de vie est énorme et les sensations de liberté toujours aussi enivrantes… Bref, Rockstar rattrape le temps perdu et offre aux possesseurs de Xbox la version ultime. Si vous n'y avez jamais joué, foncez les yeux fermés. Les deux jeux n'ont pas pris une ride et ont même été sensiblement améliorés. Quant à la possibilité d'écouter ses propres morceaux, elle vous fera sombrer d'autant plus profondément dans ces deux passe-temps vidéoludiques de premier ordre, dans ces deux aventures tout simplement cultissimes.

Julo

fiche technique

Éditeur	Rockstar
Développeur	Rockstar North (Écosse)
Genre	Coure/Aventure/Massacre
Nbre de joueurs	1
veaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
bre d'heures de jeu	Un gros paquet !
Spécial	Déconseillé aux moins de 18 ans
Existe sur	PS2

Notes

16 Technique
Deux villes énormes et ultra vivantes, des tonnes de possibilités gérées à la perfection.

18 Esthétique
Deux univers ultra riches et cohérents, une atmosphère exceptionnelle.

16 Animation
À quelques chutes de frame rate près, tout reste franchement jouable.

15 Maniabilité
Une visée un peu difficile à pied (surtout dans GTA III), mais des phases en caisse excellentes.

19 Sons
Une B.O. excellente dans GTA III, très fournie, et une tuerie intégrale sur Vice City.

19 Durée de vie
Deux jeux à la durée de vie énorme, un pack à la durée de vie pharaonique. Bonheur.

+ Plus
Le gameplay, la B.O., les idées, l'humour… Tout ça. Deux jeux-cultes pour le prix d'un !

– Moins
Ça date peut-être un peu… Euh…

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après les procès pour incitation à la violence, Rockstar est maintenant attaqué pour « racisme ». Une partie de la communauté haïtienne américaine se serait plainte de l'image déplorable de leur ethnie véhiculée par le jeu.

L'avis de Julo

C'est toujours un plaisir de se replonger dans GTA. Je connais déjà ces deux épisodes par cœur dans leur édition PS2, mais les possesseurs de Xbox, jusque-là frustrés, peuvent enfin goûter aux joies du chaos urbain. On leur conseille fortement, d'ailleurs. Foncez les gars.

L'avis de Teckos

Incroyable ! On désespérait de voir un jour la série apparaître sur Xbox. Toutes ces heures passées à imaginer le résultat que cela produirait… Au final, déception : les jeux sont techniquement identiques (à un ou deux détails près). Heureusement, le plaisir est intact. Toujours aussi tripant.

Toutes les sorties européennes

Allez hop, cinq pages de Zappings pour en finir avec les sorties du mois. Du « p'tit-jeu-sympatoche-mais-bon-on-va-pas-en-faire-deux-pages-non-plus » à la « grosse-bouse-interstellaire-que-j'en-voudrais-même-pas-pour-caler-la-table-du-salon », vous trouverez de tout, comme d'habitude. Tiens, ce mois-ci, il y a même un portage bidon sur PSone ! La classe, ça faisait longtemps dis donc... Voilà, sinon, comme chaque mois, ce chapeau n'a pas de but précis dans la vie. Il ne sert à rien, personne ne le lit et tout le monde s'en fout. Mouais... bah tant pis pour lui.

Astérix & Obélix XXL



Enfin un bon jeu estampillé Astérix ! Voilà qui n'était pas arrivé depuis... au moins tout ça ! Néanmoins, malgré d'excellentes intentions, ce beat'em all se montre juste convaincant, pas transcendant. La réalisation d'ensemble est plaisante, malgré quelques imperfections minimes telles que des décors un chouïa vides, une distance d'affichage parfois limite et des ralentissements lors des explosions. L'ambiance sonore se montre excellente par ailleurs. Le problème vient de l'aspect redondant du titre. Toujours les mêmes coups, les mêmes ennemis. On frappe machinalement, sans réel contentement et on se rend compte que les combos sont accessoires. Un mode multijoueur aurait également été bénéfique. Toutefois, parvenir à réinsérer le Gaulois « vidéoludiquement », c'est déjà pas mal !

Plume

6 — *Éditeur* : Atari — *Machine* : PlayStation 2

Carmen San Diego The Secret of the Stolen Drums

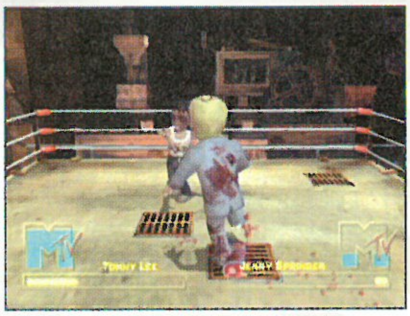
Égérie flétrie des géographes en culottes courtes, Carmen San Diego n'avait plus fait parler d'elle depuis sa série d'aventures 80's. La belle peut aujourd'hui remercier son chirurgien tant le lifting est réussi : un mélange de plate-forme et d'infiltration light, fardé d'énigmes, suffit à lui refaire une beauté. Carmen aurait-elle définitivement tourné le dos à son passé de pédagogue pour se jeter, toute clinquante, dans le chaos du nouveau millénaire ? Certes non. Sa vocation professorale resurgit dans l'introduction des missions et les discrètes explications de vos coéquipiers. La souplesse de la maniabilité du héros n'ayant d'égale que la monotonie paisible de son aventure, le joueur pourra s'endormir en toute quiétude devant le narcoleptique du mois.

Tristan



6 — *Éditeur* : Acclaim — *Machine* : PlayStation 2

Celebrity Deathmatch



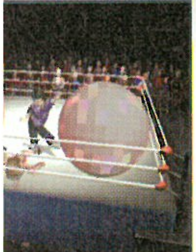
Celebrity Deathmatch est à l'origine une émission diffusée sur MTV au cours de laquelle des vedettes made in USA, croquées en pâte à modeler, s'adonnent à des combats ultra violents sur un ring. Le concept est aujourd'hui transposé sur console, histoire de donner aux fans des raisons de dépenser leur argent. On sourit l'espace de deux secondes, au détour d'une prise de catch improbable, avant de retomber dans un jeu soporifique à souhait. Prises limitées, réalisation à deux centimes d'euro... un exercice aussi navrant qu'un film de Steven Seagal. Qu'ajouter d'autre pour compléter le tableau ? Que ce titre est interdit aux moins de seize ans. Mais qui va donc pouvoir lui porter un quelconque intérêt ?

Karine

2 — *Éditeur* : Take 2 — *Machines* : GC, Xbox et PS2



Carmen San Diego The Secret of the Stolen Drums



Celebrity Deathmatch

Curse
The Eye of Isis



Londres, 1890. Curse The Eye of Isis tente une approche plus ou moins historique en évoquant les mystiques malédictions égyptiennes. Dotée d'une réalisation décente, l'aventure essaie, tant bien que mal, d'effrayer le joueur, multipliant les cadrages flippants, les cris évanescents... À ce titre, l'ambiance, si elle n'atteint pas les sommets du genre, se révèle plutôt convaincante. Ce qui n'est clairement pas le cas du gameplay poussif à l'extrême. Vous aurez la possibilité d'incarner deux personnages, tous deux assez patauds. Les animations sont ridiculement rigides, les combats furieusement titubants et peu haletants... Finalement, l'angoisse est générée autant par l'ambiance que par la prise en main bien stressante. Dans le genre, Resident Evil, Project Zero et autre Silent Hill se révèlent tellement plus oppressants...

Gollum

5 — *Éditeur : Wanadoo* — *Machine : PlayStation 2*

Dragon Ball Z
Budokai

Rejouer à Budokai m'a conforté dans mon idée... Ce premier épisode est définitivement plus tripant que le deuxième ! Certes, il ne couvre l'histoire que jusqu'à la mort de Cell, mais il le fait de manière bien plus classieuse... Le mode Story, avec ses cinématiques et son scénario ultra fidèle, représente en effet un pur moment d'extase vidéo-



ludique pour les DBZ-maniaques. Il leur fera vite oublier le manque (relatif) de personnages ou encore l'absence de fusions. D'autant que le système de jeu – qui reste très basique, réservant toujours le jeu à un public de fans – n'a pas été révolutionné d'un épisode à l'autre. Bref, ce portage un peu remanié dans les graphismes arrive un peu tard, mais les possesseurs de GameCube n'ont pas forcément de quoi se sentir lésés.

Julo

6 — *Éditeur : Atari* — *Machine : GameCube*

FIFA Soccer
2004

Une fois n'est pas coutume, FIFA nous a bien surpris. Le portage sur N-Gage contient toutes les statistiques des autres versions et exploite donc la licence à la perfection. La 3D affichée, malgré une visibilité façon pattes de mouche, est plutôt classieuse. On se prend rapidement au jeu et effectivement, on passe de bons moments. La conduite de balle ultra simplifiée colle parfaitement à l'esprit d'une console portable. De plus, la prise en main est assez facile et permet de se lâcher dès les premières minutes. On retrouve aussi la possibilité de lancer des replays à n'importe quel moment. Et en multijoueur, ben c'est encore mieux. Probablement l'un des meilleurs jeux de la N-Gage.

Angel



8 — *Éditeur : Electronic Arts* — *Machine : N-Gage*

FIFA Football
2004

Cet opus pour portable est relativement bien fichu, sans pour autant s'afficher comme le représentant légal du football sur la console qui tient dans la main. Il s'agit d'un jeu au gameplay arcade plutôt rigolo, mais hyper limité. Les quatre boutons correspondent au tir, à la passe, au lob et à la course, sans combinaisons entre les touches. Du coup, les feintes et les constructions complexes sont inenvisageables. Il n'empêche que ça s'avère fun, surtout à deux. L'ensemble est fourni en compétitions (dont certaines peuvent être débloquées grâce au lien avec la GC), en équipes, en joueurs... et en chants de supporters. D'ailleurs, nos oreilles apprécient l'effort apporté à la partie sonore, somptueuse.

Plume



6 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : Game Boy Advance*

FIFA Football
2004

Qu'on nous explique l'intérêt de sortir FIFA sur PSone, si c'est pour qu'il nous parvienne aussi bâclé ? Pour commencer, c'est moche et peu entraînant. À côté de PES 2 (sorti il y a un an) sur la même machine, une sacrée différence se fait sentir niveau finesse. En plus de ça, les joueurs se différencient difficilement. Pour ne citer que lui, Zidane n'a pas sa tonsure mais le crâne rasé, ce qui le fait ressembler comme un frère à David Trezeguet ! Niveau gameplay, il ne s'agit que d'une resucée des anciennes moutures. En gros : pas besoin de construire, le passage en force paie deux fois plus souvent. Les modes de jeu sont bien pauvres en comparaison des opus 128 bits et en plus le « off the ball » est absent. Du très bof, en somme.

Plume



4 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : PSone*



Curse The Eye of Isis



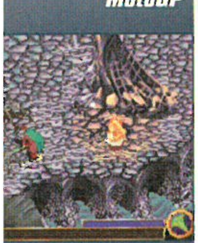
Dragon Ball Z Budokai



Harry Potter Coupe du Monde de Quidditch



MotoGP



neur des Anneaux Le Retour du Roi

Harry Potter
Coupe du Monde de Quidditch

Allez hop, ras le bol de Potter, je me range du côté des vilains Serpentard pour quelques matchs d'exhibition avant d'entrer dans la compétition proprement dite... Passer, tacler, tirer, exercer le rôle de batteur, d'« attrapeur » ou de « poursuiveur » : autant d'actions offrant, avec cette version GBA, toute la dynamique qui manquait aux versions sur consoles de salon. Passer par les cases défi et entraînement est obligatoire. Ensuite, les matchs gagnent en intensité. Il faut appeler les batteurs pour éloigner les cognards, feinter ses adversaires et le gardien avant de marquer. L'ergonomie de la GBA se prête idéalement au gameplay. Ce jeu s'adresse avant tout aux fans, mais ces derniers seront comblés. On peut enfin participer au Quidditch pour de vrai !

Karine

7 — **Éditeur : Electronic Arts**
Machine : Game Boy Advance

Le Seigneur des Anneaux
Le Retour du Roi

Bien évidemment, cet opus portable est très différent de ses aînés sur consoles de salon, puisqu'il ne s'agit plus d'un bête beat'em all, mais d'une sorte de Diablo-like. En gros, on doit parcourir de vastes niveaux en « charclant » de l'orc, pour avancer dans une aventure fidèle aux œuvres de Tolkien et de Jackson (images et musiques tirées du film à l'appui), monter son niveau d'XP, ramasser des objets de plus en plus puissants, les modifier, les équiper, etc. Vous pourrez vivre des aventures distinctes selon le personnage incarné, ce qui rallonge la durée de vie. Un mode multi est aussi de la partie, tandis qu'une compatibilité GC permet de transférer facilement XP, objets secrets et autres bonus en tout genre. Dommage que ce soit un brin lassant sur la longueur.

Julo



7 — **Éditeur : Electronic Arts**
Machine : Game Boy Advance

Magic The Gathering
Battlegrounds

Le jeu de cartes Magic : The Gathering m'aura permis d'apprendre, alors que j'étais lycéen, que le plaisir va de pair avec l'argent. Le jeu vidéo Magic : The Gathering Battlegrounds me confirme, quant à lui, qu'une bonne intention n'est pas toujours synonyme de réussite. Pourtant, l'idée de disputer des duels entre magiciens et de récolter la mana (source de magie) comme elle apparaît à l'écran semblait attirante. Lancer des invocs à tour de bras dans la figure de l'adversaire, ordi ou pote (compatible Xbox Live) avait également tout pour séduire. Mais l'ensemble se révèle être d'une maladresse sans nom. Le gameplay est imprécis, trop rapide, obligeant à bourriner. Ceci doublé d'une réalisation pâteuse, on obtient une désillusion. Ni plus, ni moins.

Plume



5 — **Éditeur : Atari**
Machine : Xbox

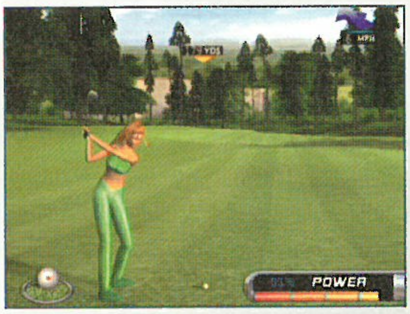
MotoGP

Le MotoGP de THQ passe de la grosse Xbox à la petite N-Gage et reste tout en 3D. Le résultat à l'écran n'est évidemment pas le même, avec des textures baveuses, une modélisation Lego et un frame rate parkinsonien. Le clipping fait également son entrée, avec des décors super vides qui laissent apparaître, de temps en temps, quelques bâtiments par paquets... Bof. Sinon, le gameplay devient évidemment un brin plus simpliste, sans pour autant tomber dans l'arcade pure. En fait, il faut même bien gérer sa vitesse, ses freinages et ses trajectoires. On passe quelques dizaines de minutes à se viander comme un gros nase, mais avec un peu d'entraînement, on maîtrise de mieux en mieux... Rien de transcendant pour autant, le résultat final est strictement moyen. À tel point que l'on se demande s'il n'eût pas été préférable de passer à la 2D et de changer quelque peu la formule.

Julo

5 — **Éditeur : THQ**
Machine : N-Gage

Outlaw Golf

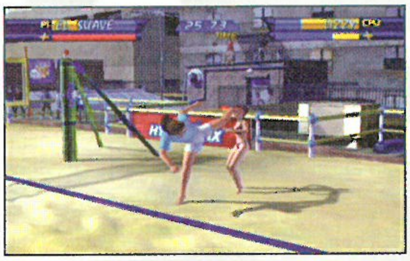


Bon, Outlaw Golf est sorti au compte-gouttes sur toutes les machines. Ça a commencé sur Xbox, puis sur GC, et là, la boucle est bouclée avec cette version PS2. Cette dernière est identique aux autres. Ça reste un jeu de golf du genre super accessible, qui joue la carte du décalé en incluant une gestion de l'humeur du golfeur, qui peut du coup se défouler sur son caddie en le bastonnant. Sauf qu'en termes de gameplay, ça ne marche pas très bien et la maniabilité n'est vraiment pas au point. En gros, au bout de quelques minutes, on ne voit pas l'intérêt de continuer la partie. Quitte à jouer au golf, autant s'essayer à Tiger Woods. Enfin, moi j'dis ça, j'dis rien...

Angel

5 — **Éditeur : TDK**
Machine : PlayStation 2

Outlaw
Volleyball



Appréhender une discipline sportive de manière fun et décalée est le parti pris de la série des Outlaw. Enrober le tout à la sauce américaine avec effets visuels à outrance, genre zooms sur l'attitude pseudo rebelle des joueurs, casse l'intensité dudit sport et dissimule la pauvreté du gameplay. On est là pour s'amuser, certes, mais tout cet emballage lourdingue tape sur les nerfs à la longue. Les équipes sont mixtes, s'affrontent en deux contre deux et les matchs se déroulent dans une ambiance qui se veut drôle et sexy. Mouais. Les demoiselles abusent de leurs charmes en étalant l'étendue de leur plastique sous des dessous affriolants. Toutes ces fanfreluches ne sont là que pour éviter au joueur de s'ennuyer.

Karine

4 — **Éditeur : TDK Mediactive**
Machine : Xbox

Pokémon Pinball Rubis & Saphir

Nintendo a réponse à tout. Ainsi, les flemmards qui n'avaient pas la zen patience du bouddha pour élever et attraper tous les monstres de poche vont pouvoir se rattraper avec ce jeu. Ah, jouer au flipper et se remémorer les cours séchés au café du coin pour claquer ses francs dans ces machines infernales. Tacatac fling ding ding, les bruits caractéristiques du flipper s'échappent de la GBA pour, cette fois-ci, capturer et faire évoluer plus de deux cents Pokémon. Il ne va pas sans dire que ceux qui sont allergiques aux monstres de Nintendo ne trouveront pas un moyen ici d'exprimer leur joie. La vie étant faite de choix, on pourra aisément se passer de ce titre ou succomber une fois de plus à l'appel de Pikachu.

Karine

6 — *Éditeur : Nintendo* — *Machine : Game Boy Advance*

Rayman 3 Hoodlum Havoc

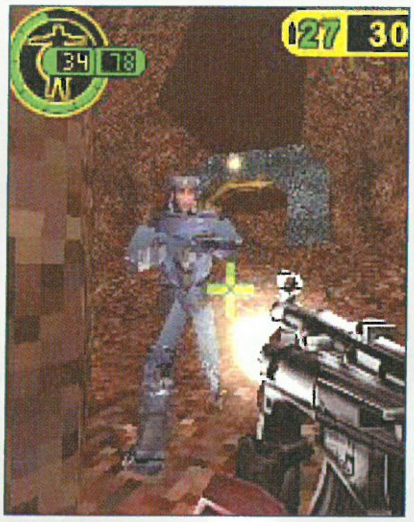
Rayman squatte partout. On le retrouve sur toutes les plates-formes de jeu de la planète. Sur N-Gage, c'est la conversion de portable habituelle qui débarque, cela dit en passant, dans une livrée vraiment bluffante. Graphiquement, le titre est magnifique et les animations sont parfaitement fluides. Techniquement, c'est donc au poil. En ce qui concerne le gameplay, on retrouve la formule qui a fait le succès de la série. Encore un super jeu de plate-forme, parfait pour le métro, grâce auquel le temps passe à la vitesse de la lumière. Et avec un peu de chance, vous trouverez quelqu'un pour jouer en multi, et là, c'est la classe intégrale !

Angel



8 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : N-Gage*

Red Faction



Mouais, la N-Gage, c'est la classe parce qu'elle gère la 3D plutôt bien, mais après, il faut que les jeux en tirent parti, autrement ça ne sert pas à grand-chose. Du coup, Red Faction et ses trois textures qui se battent en duel est assez pénible. On a du mal à s'y retrouver dans des décors qui se ressemblent tous, l'I.A., ben nan, y en a pas, et la maniabilité est bien compliquée. De plus, le format de l'écran ne rend pas la visibilité très commode. Côté animation, ça saccade pas mal aussi et les bruitages ne sont pas géniaux. Voilà... Zou, Red Faction : direction le goulag !

Angel

4 — *Éditeur : THQ* — *Machine : N-Gage*

Teenage Mutant Ninja Turtles

Elles sont quatre. Elles sont agiles. Elles sont vertes. Ce sont les Tortues Ninja. Un chouïa ringardes, mais toujours aussi vivaces, Donatello, Leornado & Co font dans le beat them all à double effet classico. De la baston simple mais efficace, comme à l'antique époque de Final Fight. Bonne surprise : le genre s'étoffe en proposant des phases plus speed, avec utilisation de skate, courses à moto, pilotage de mini-tank... Dans l'ensemble, rien de transcendant, mais un titre décent pour les forcenés du bourre-pif. À noter que ça blablate un peu (trop !) entre les différents niveaux et que la difficulté s'avère assez élevée, ce qui freinera l'ardeur des kids. Quoi qu'il en soit, cowaaaabungaaa dans la face de Shredder !

Gollum

6 — *Éditeur : Konami* — *Machine : Game Boy Advance*

Tigre & Dragon

Je vais essayer de ne pas m'énerver. Je dois penser à ma tension. C'est à cause du mois dernier, j'ai fait une hausse démesurée. Oh, pour trois fois rien. C'était à cause de l'adaptation PS2 de Tigre et Dragon. Alors ce mois-ci, je saisis la version GBA avec calme. Même si... Argh, mes cachets. Voilà, je me sens mieux. Ici, on incarne Jen (la sublime Zhang Ziyi à l'écran) et on se balade dans un petit jeu de plate-forme/action 2D assez laid, avec peu de coups, d'ennemis différents, d'environnements et de niveaux (25). À part la musique, superbe, rien ne vaut vraiment la peine de s'attarder sur cette adaptation qui, comme la version 128 bits, dénature totalement l'esprit du film. Do you understand ?

Plume



3 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

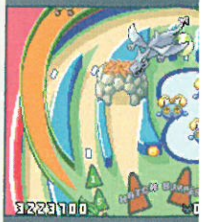
TOCA Race Driver (Xbox Live)

Plus d'un an après sa première sortie, TOCA Race Driver revient dans les bacs et fait l'objet d'une « nouvelle version ». Au programme : un mode Xbox Live tout neuf et... c'est tout. Le reste du jeu demeure strictement identique, ce qui destine cette édition aux vrais mordus de la série, ainsi qu'à ceux qui n'auraient jamais goûté à cet opus. Au passage, ce dernier a tout de même pas mal vieilli, aussi bien en termes de réalisation graphique que de gameplay. Il souffre d'une concurrence ardue (on pense à PGR 2 bien sûr), d'autant que la seule nouveauté, le mode Xbox Live, se contente du minimum syndical (jeu à 12 certes, mais aucune option sympa, pas de classements...). Il lui reste tout de même son prix attractif (encore heureux), fixé à moins de 40 pifs.

Julo



6 — *Éditeur : Codemasters* — *Machine : Xbox*



Pokémon Pinball Rubis & Saphir



Teenage Mutant Ninja Turtles

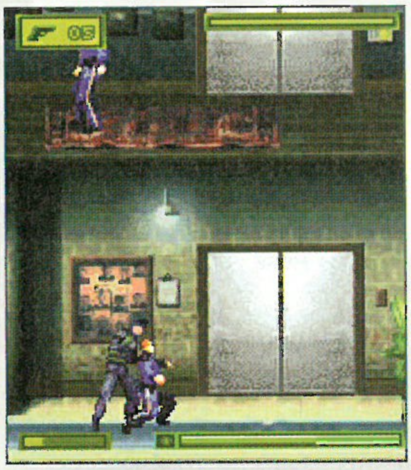


Tigre & Dragon



True Crime Streets of L.A.

Tom Clancy's Splinter Cell



Bien décidé à squatter toutes les plates-formes, l'ami Sam Fisher se permet ce mois-ci un petit détour par la N-Gage. Le résultat est plutôt satisfaisant, et pour cause : il s'agit ni plus ni moins de l'adaptation de la version GBA. Les restrictions de la 2D transforment le jeu d'infiltration culte en vulgaire jeu d'action/plate-forme, mais ce dernier propose tout de même assez de subtilités intéressantes pour ne pas dénaturer la formule. Concrètement, il faut progresser doucement, assommer les gardes dans le dos, éviter les balayages de caméra, se planquer dans l'ombre, ne pas déclencher les alarmes sous peine de rater la mission, etc. Bref, les onze niveaux sont plutôt amusants, la réalisation est de bonne facture et les modes multijoueurs (coopération et mini-jeu de snipe) assurent pas mal. L'un des meilleurs titres N-Gage.

Julo

7 — *Éditeur : Gameloft* — *Machine : N-Gage*

Top Gear Rally

En vérité, je vous le dis, Top Gear Rally est le Sega Rally de la GBA, rien que ça. Le rendu est tel qu'on ne se croit pas devant un Mode 7 de Super NES, mais face à l'un des premiers jeux PSone. Carrément. Les voitures en 3D sont superbement modélisées et les tracés sont d'une qualité fulgurante, quel que soit l'environnement. Les dénivelés sont affolants et, surtout,



l'ensemble reste d'une fluidité exemplaire. Quant aux réactions des voitures (nombreuses), tout dépend du revêtement de la route et des conditions météo. Point noir : les bruitages des moteurs ne sont pas vraiment géniaux. Sinon, à deux, c'est l'orgie de fun. Le jeu solo, quant à lui, n'est pas parfait, I.A. laxiste des participants oblige. Reste que l'on frise le top of the pop !

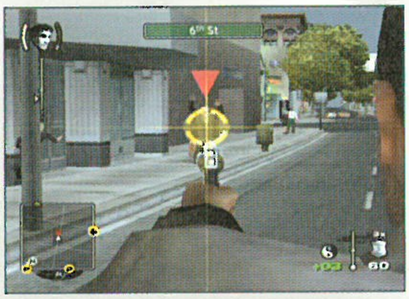
Plume

8 — *Éditeur : Kemco* — *Machine : Game Boy Advance*

True Crime Streets of L.A.

Identique en tous points aux versions Xbox et PS2, True Crime sur GC cultive pourtant une différence plutôt ennuyeuse : les temps de chargement allongés. C'est relativement lourd de devoir attendre deux fois plus longtemps qu'une mission charge. Mais à part ça, on est toujours dans un jeu d'action à la troisième personne très sympa, avec un perso principal attachant, une action soutenue et une liberté quasi totale (voire trop grande, vu qu'on incarne un flic qui ne fait pas dans la dentelle). Toujours une bande-son sympa aussi. Bref, rien à ajouter. GTA Vice City, qui n'officie pas sur GC, laisse donc le champ libre à un True Crime au niveau plus que raisonnable. J'y retourne, d'ailleurs. Yeah !

Plume

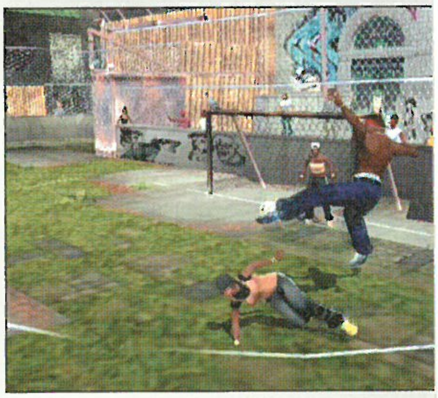


7 — *Éditeur : Activision* — *Machine : GameCube*

Urban Freestyle Soccer

Je vois mal un puriste du ballon rond tomber dans le panneau de ce jeu de football de rue qui ne reflète en rien la magnificence de notre sport national. On prend du Soccer Slam et du Pro Beach Soccer, on saupoudre le tout d'un gameplay NBA Jam et d'attitudes skater et gangsta dont raffolent les Ricains, et on obtient finalement cette fabuleuse croûte. Aucune subtilité, des tirs de bourrin qui s'arrêtent à une main en mangeant son sandwich et des chutes de frame rate pas franchement voulues... Voilà le triste constat. Palme d'or aux doubleurs des équipes de « cailleras » : des « eh ! zy va la meuf », avec un timbre très proche d'un bourgeois de Neuilly... Franchement, moi, ça me fait hurler de rire. Ça doit être ça, l'Emotion Engine !

Plume

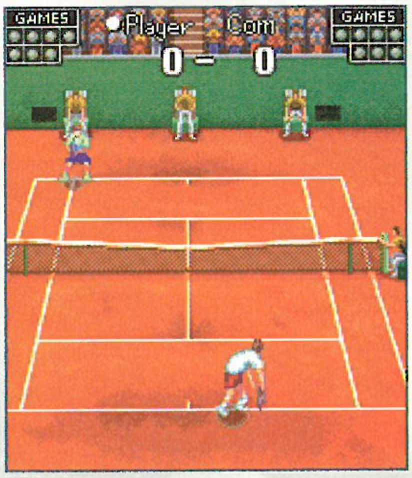


4 — *Éditeur : Acclaim* — *Machines : PS2 et Xbox*

Virtua Tennis

Sega profite de la N-Gage pour nous resservir du Virtua Tennis. Une tentative de portage qui aurait pu être concluante, si l'esprit et le gameplay avaient été retranscrits de manière fidèle... Malheureusement, ce n'est pas le cas. Les échanges sont d'une lenteur affligeante et durent des plombes, tandis que de maudits loadings viennent pourrir l'ambiance à chaque changement de côté. Bref, on s'énerve très vite. Cinq petites minutes suffisent à vous donner envie d'arrêter. Les plus persévérants d'entre vous creuseront plus longtemps pour découvrir un petit jeu d'arcade sympatoche, mais qui ne retranscrit malheureusement pas toute la technicité et le fun des opus arcade, Dreamcast et PlayStation 2. Une petite déception.

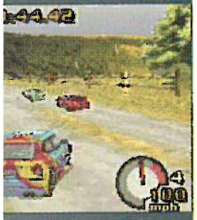
Julo



4 — *Éditeur : Sega* — *Machine : N-Gage*



Urban Freestyle Soccer



Top Gear Rally


0,34 €/min

Les simulateurs d'avion reviennent en force sur nos PC musclés grâce à Lock On : Air Combat Simulation. Chers apprentis Tom Cruise, vous pouvez enfin ressortir vos vieux joysticks qui côtoyaient les moutons sous le lit. Si les joutes aériennes ne vous inspirent rien, pas de panique, vous pourrez profiter d'une nouvelle cargaison de terroristes frais pour nourrir votre Raven Shield préféré.

TÉLEX

Dans la douleur

Un add-on pour Postal 2, le FPS le plus violent du moment, ne devrait pas tarder à être disponible. Il apportera principalement le mode multijoueur qui faisait cruellement défaut au jeu original ; on pourra ainsi se décapiter gaiement à coups de pelle ou s'immoler entre amis pour se réchauffer lors des longues soirées d'hiver. À ne pas mettre entre les mains des défenseurs de la bonne morale.

Tempête à l'horizon

En septembre dernier, Silent Storm avait créé la surprise générale en s'imposant comme le jeu au tour par tour ultime sur PC. Réjouissez-vous, puisque Nival Interactive vient d'annoncer le développement d'une extension qui devrait apporter pas mal de nouveautés, comme de nombreuses armes supplémentaires, de nouveaux personnages ainsi qu'une multitude d'améliorations techniques. Viiite !

Les jeux PC du mois

LOCK ON : AIR COMBAT SIMULATION
Un bol d'air

Éditeur : Ubi Soft • Genre : Simulation d'avion • Prix : environ 53 euros

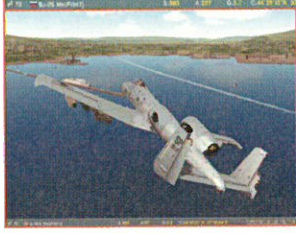
Bon, autant vous prévenir tout de suite, Lock On n'est pas un jeu d'action à la Ace Combat, et encore moins un vulgaire shoot'em up. Inutile donc d'espérer descendre une armada d'avions ennemis en virevoltant dans les airs et en fermant les yeux. Non, en fait, ce nouveau jeu d'avion est la suite du très respecté Flanker 2.5, un simulateur de vol ultra réaliste sorti en 2002. Entendez par là qu'il vous faudra assimiler une quantité astronomique de commandes et acquérir un certain nombre de connaissances aéronautiques pour espérer voir les roues de votre avion faire mine de bouger. Bah oui, être aviateur de combat, ce n'est pas aussi simple que dans *Top Gun*. Je suis sûr que même Tom Cruise a dû passer des nuits blanches à potasser des bouquins sur le sujet... heu... j'ai quand même un doute là. Bref, Lock On nous propose de prendre les commandes de 8 avions différents, dont le fameux A-10 tueur de chars, le MiG 29 ou encore le célèbre F-15C du camp de l'OTAN. On pourra également piloter les avions Su-25 de nos amis russes, ainsi que plusieurs déclinaisons de ce modèle rustique mais diablement efficace, un peu comme certains PC à la rédac'. Les missions, elles, sont généralement assez classiques (mais comment faire autrement dans un jeu du genre ?). La plupart du temps, il faudra aller titiller les colonnes de chars ennemis avec nos missiles air-sol, intercepter des avions un peu trop curieux ou, bien plus dangereux, tenter d'atterrir sur un porte-avions. Le jeu est techniquement impressionnant, avec des paysages sidérants de réalisme, des effets visuels splendides, à l'image de la gestion de la lumière et des éclairages dynamiques, ainsi qu'un moteur physique irréprochable. Vous l'aurez compris, Lock On est un véritable simulateur de combats aériens d'une grande qualité, mais attention, il est à réserver aux accros du genre qui n'auront pas peur de passer par une longue phase d'apprentissage. Pour ceux-là, le bonheur est assuré.



Vous inquiétez pas les gars, y a pas de requins par ici !



La puissance de feu d'un Su-25. Oui, mieux vaut ne pas l'embêter.





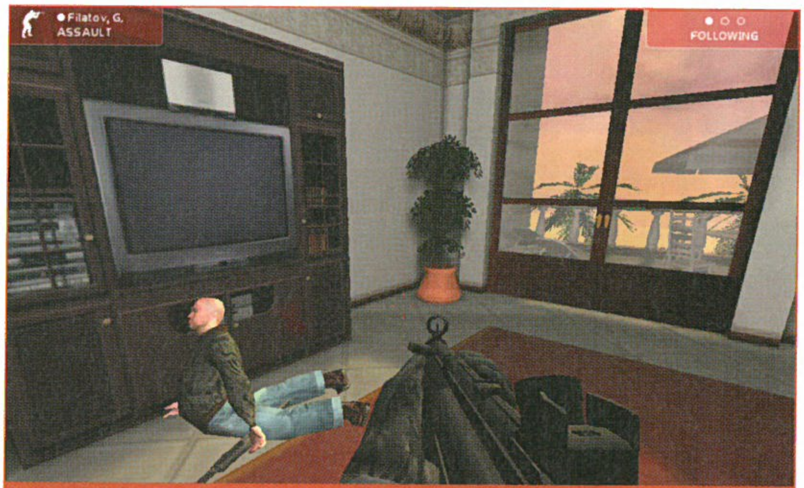
Je crois que j'ai un petit problème de réacteur...

RAVEN SHIELD : ATHENA SWORD

La déesse du terrorisme

ÉDITEUR : UBI SOFT • GENRE : ACTION/TACTIQUE • PRIX : ENVIRON 30 EUROS

Lors de sa sortie, Raven Shield était arrivé à point nommé pour redonner un bon coup de fouet à la série des Rainbow Six. Avec sa campagne et ses différents modes de jeu, ce shoot tactique à la première personne proposait déjà des missions de qualité pour tous les mordus de sports militaires. Bon, autant vous l'avouer tout de suite, cet add-on n'a pas la prétention de modifier le jeu en profondeur, puisqu'il s'agit toujours d'utiliser des arguments de plomb face à des terroristes bizarrement peu enclins à accepter des solutions diplomatiques. La première grosse nouveauté est l'apparition d'une bonne dizaine de nouvelles maps, dont certaines sont directement issues de Rogue Spear et complètement remises au goût du jour. Les nouvelles cartes sont nettement mieux pensées qu'auparavant, avec une grande variété dans les environnements. Ainsi, Athena Sword nous permet d'aller visiter Dubrovnik en Croatie, un hôtel luxueux, un marché en plein centre-ville ou encore un beau château avec de nombreux recoins dangereux pour la santé. En tout cas, on aura largement de quoi être dépaysé par rapport aux habituels entrepôts ou aux usines pétrochimiques. L'intelligence des terroristes a également fait l'objet d'une mise à jour conséquente. Désormais, nos cibles vivantes préférées auront beaucoup moins de scrupules à balancer des grenades, à utiliser des fumigènes pour pouvoir prendre congé plus facilement (oui, Angel aussi utilise cette méthode pour échapper à Teckos) ou à venir nous débusquer, impatients, si on tarde trop à les envoyer dans l'autre monde. De nombreuses textures photo-réalistes ont été incorporées, ainsi qu'un grand nombre de petits effets graphiques ajoutés au passage pour conserver un jeu techniquement à la hauteur de la concurrence. Sans révolutionner Raven Shield, Athena Sword est donc une extension honnête qui viendra rassasier ceux qui, comme moi, n'avaient plus un seul terroriste à se mettre sous la dent depuis quelques mois.



Regarder la télé peut devenir très dangereux. On vous le répète assez souvent !



Les ennemis hésiteront moins avant de capituler.



Il est plus que jamais nécessaire de communiquer avec ses hommes.

TÉLEX

Role Playing Strategy

Ça y est, SpellForce : The Order of Dawn est enfin disponible. Ce nouveau jeu d'aventure réussit à mixer subtilement du Role Playing Game avec de la Stratégie Temps Réel. Bon, sans atteindre le niveau de Warcraft III en ce qui concerne l'aspect RTS, l'ensemble s'avère tout de même très rafraîchissant et l'univers est véritablement prenant. Une bien belle curiosité qui mérite le détour.

Les Astuces par Keem Kong

Match au sommet sur la référence de Virtua Fighter 4 Evolution. Les vannes fusent dès la sélection des persos entre les 2 joueurs. Tandis que l'un prend Jacky Bryant, l'autre choisit Shun Di. Intense, le combat se termine par une victoire à l'arrache de ce dernier. Son adversaire s'énerve : « T'as trop d'la choune dis ! » Et le vainqueur de rétorquer : « Que dalle, t'es pas brillant avec Jacky c'est tout ! » (NDLR : . . .) C'était le retour des jeux de mots pas drôles sur les jeux vidéo !

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Version : Européenne

AVANT-PROPOS

Entrez les codes suivants sur la carte de la ville (faites une pause, puis choisissez l'option Itinéraire). En cas de réussite, vous entendrez un son retentir. Ensuite, vous trouverez ci-dessous les cheats de la version Xbox. Pour les faire passer sur PS2, il suffit de remplacer les touches suivantes :

X = □
Y = △
A = ⊗
B = ○
Clic gauche = L3
Clic droit = R3
Gâchette gauche = L1
Gâchette droite = R1

Quant à la version Cube, voici les équivalences :

X = B
Y = Y
A = A
B = X
Clics gauche et droit = Z
Gâchette gauche = gâchette gauche
Gâchette droite = gâchette droite

EFFET DE STYLE

Lors de l'inscription de votre nom sur la plaque d'immatriculation, maintenez les gâchettes droite et gauche enfoncées et sélectionnez la couleur que vous désirez pour cette dernière. La classe, tout simplement !



PERMIS DE CONDUIRE

Sur la carte de la ville, faites gauche, droite, gauche, droite, A. C'est un jour de tonnerre, Tom Cruise peut aller se rhabiller !



LEÇONS DE KUNG-FU

Sur la carte de la ville, faites haut, bas, haut, bas, A. Maintenant, vous maîtrisez les arts martiaux comme si vous aviez suivi des cours dans le dojo de Bruce Lee depuis tout petit. Wattaaaahhhhhh !!!



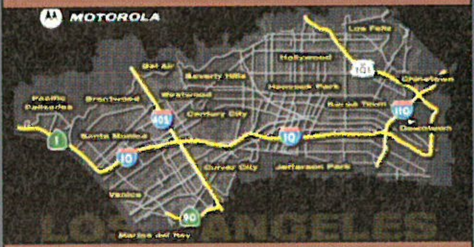
ÉCOLE DE TIR

Sur la carte de la ville, faites droite, gauche, droite, gauche, A. Dans *L'Arme Fatale*, Murtaugh disait à Riggs : « Vise la tête, une seule balle suffit. » Avec ce code, tirez n'importe où, vous faites mouche à chaque coup !



CODES ULTIMES

Toujours sur la carte de la ville :
- Haut, haut, haut, A : la vitesse à bord d'un véhicule est accrue et la nitro devient plus puissante.
- Haut, droite, bas, gauche, haut, A : débloque toutes les techniques de combat, de tir et de conduite.





OUTLAW VOLLEYBALL

Machine : Xbox
Version : Européenne

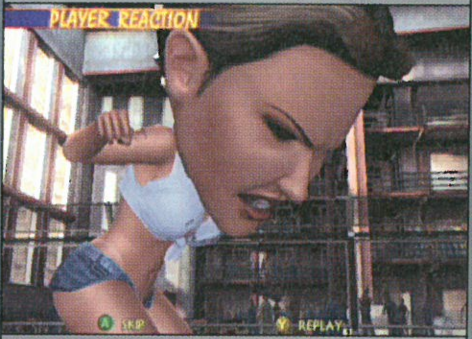
TOUS LES PERSOS

Même si le beach volley ne se joue qu'à quatre, rien n'empêche de rameuter toute sa clique. Surtout quand celle-ci est totalement déjantée et composée de quelques bombes atomiques. Sur le tableau de sélection des persos, maintenez la gâchette gauche appuyée et faites gauche, Blanc, droite, Blanc.



GROSSES TÊTES

Pinocchio mentait et se tapait un nez archi balèze. Vous, à force de vous la raconter, vous vous retrouvez avec une énorme cabeza. C'est ballot ! Durant une partie, maintenez la gâchette gauche et faites B, A, B, Y.



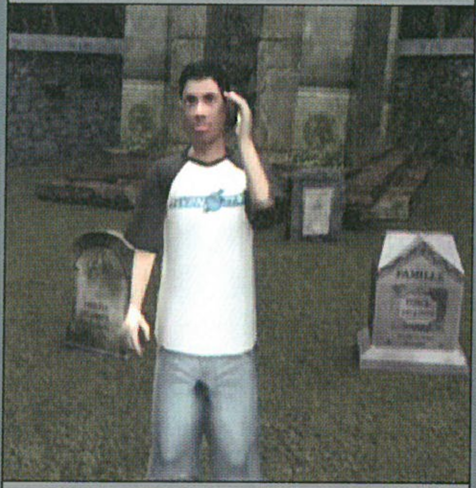
GROSSE POITRINE

Si jouer avec la balle ne vous amuse plus, vous pouvez toujours vous rincer l'œil avec d'autres obus... Durant une partie, maintenez la gâchette gauche et faites B, haut, haut, B, Y.



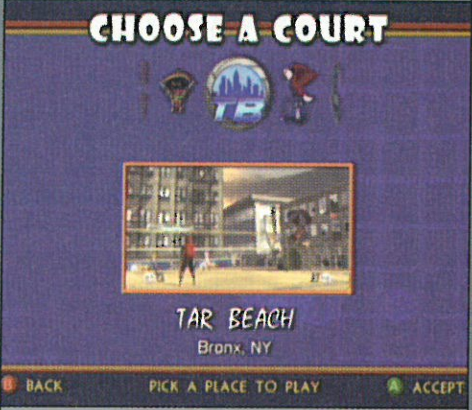
VIDÉO DE FIN

Dans les options, allez sur Crédits, maintenez les deux gâchettes et validez avec A. Attention tout de même : âmes sensibles s'abstenir !



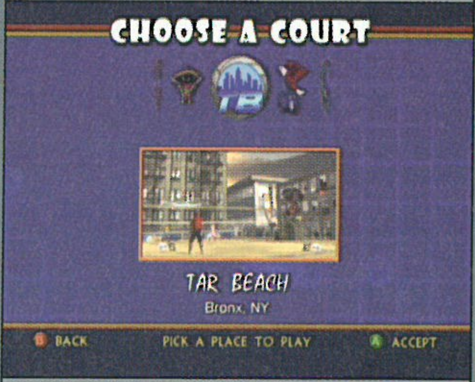
TOUS LES TERRAINS

Faire du beach volley sur la plage, c'est trop conventionnel. Démarquez-vous grâce à ce code et jouez dans des endroits bien plus originaux. Lors de la sélection du terrain, gardez la gâchette gauche maintenue et faites haut, bas, haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.



DÉBLOQUER LE PIT OF HELL

Lors de la sélection du terrain, gardez la gâchette droite maintenue et pressez 6 fois la touche X, 6 fois la touche Y, puis 6 fois le bouton Blanc.

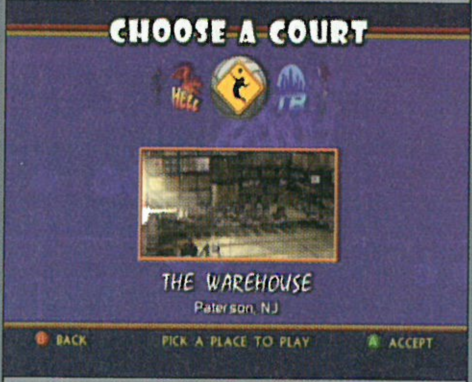






DÉBLOQUER LE WAREHOUSE

Lors de la sélection du terrain, gardez la gâchette gauche maintenue et pressez haut, X, X, Y, Y, bas.



COURRIER DES LECTEURS

Après l'exubérante « Spéciale Ludo-numériquement vôtre » de décembre, le Courrier reprend sa vitesse de croisière à base de lettres enflammées, de missives chaloupées, d'exaspération transcendée et d'interrogations métaphysiques... Yes, l'année 2004 démarre sur les chapeaux d'une roue métaphysique et cosmique faite de oui et de non... Bonne n'année à vous !



JE ME SOUVIENS...

Je me souviens d'une époque où un drôle de plombier et un non moins étonnant hérisson régnaient sur un marché encore underground. Je me souviens d'une époque où on se refilait la cartouche de Street Fighter 2 sous le manteau, telle une idole magique et mystérieuse venue d'Extrême-Orient. Seule une poignée d'ados regroupés en clans avaient la possibilité de l'adorer. À cette époque, la presse qui osait s'intéresser à cette drôle de niche se résumait à deux mags, dont un certain Joypad. Je me souviens des railleries des possesseurs d'ordi ne ratant jamais une occasion pour marteler que l'avenir du jeu n'appartenait qu'au sacro-saint PC. Je me souviens de l'entrée fracassante de la 3D quelques années plus tard. Ce jour-là, nous étions 15 dans 15 m2, les yeux rivés religieusement vers un écran. Sous nos mirettes ébahies, nous découvrions alors un certain Toshinden sur la console 32 bits des établissements Sony. Eh oui ! Sony, le vendeur de téloches, ex-éditeur très accessoire chez le père Mario. Je me souviens de la trahison du moustachu avec ces 64 bits inutiles, de la descente aux enfers du hérisson éreinté par des années de complaisance vis-à-vis d'un marché dont il croyait tenir les rênes jusqu'à la fin des temps. Je me souviens des trois lettres : PSX, un code qui devenait de moins en moins secret pour entrer dans un monde merveilleux. Et puis je me suis réveillé... dans un monde où la gent féminine parle sans complexe des dernières sorties, où les rayons des supermarchés n'arrivent plus à contenir une gigantesque production ô combien hétérogène. Je me suis réveillé dans un monde où foisonnent les mags vidéoludiques en tout genre, avec un p'tit nouveau chaque mois. Un monde où l'empereur Bill G. himself descend dans l'arène virtuelle pour avoir sa part du gâteau. Ce fut... de gâteau qui au départ ne concernait qu'une poignée d'illuminés, le voilà bien ancré dans la normalité capitaliste. Je me réveille et, malgré mes efforts, le vieux pionnier que je suis commence à saisir le fait... qu'il risque d'être dépassé par la fulgurance de l'Histoire vidéonumérique.

Abbas Dourasse, un gamer déboussolé par le temps qui passe...

J'AIME LES JEUX VIDÉO !

Quatre heures du mat'. Je suis réveillée par un cri. Du lit froid où tu m'as laissée seule, l'espace de deux petites secondes, je me demande si tu n'as pas surpris un cambrioleur qui te menacerait à l'arme blanche. Je sens un frisson d'effroi parcourir mon dos. L'instant d'après, je perçois une musique mystique répétitive et un peu terrifiante, ponctuée de plein de petits « clics » frénétiques. Je me rassure : ok, d'ac, j'ai compris. Armé de ta manette, tu affrontes les vilains méchants de ton super nouveau jeu que tu avais réservé trois mois à l'avance (avant de l'acheter, quatre jours avant sa sortie, dans sa version japonaise, parce que tu ne pouvais plus tenir). Je me retourne, mais la musique morbide est entrée dans la chambre et une trouille bleue m'empêche de dormir. En désespoir de cause, je décide d'aller soulager ma vessie. À tâtons, j'ouvre la porte des toilettes. Je lutte, vu qu'elle s'est prise dans les pages de dizaines de mag' de jeux vidéo. Tous les titres, tous les numéros du mois de novembre s'étalent autour de la cuvette. À force d'entêtement, je réussis à entrer. Et en piétinant tes revues avec une coupable délectation, je parviens enfin à la cuvette. Assise sur le trône, je songe que tu partiras travailler dans quelques heures, crevé par ta nuit blanche. Que ce soir, en revenant des cours, je te retrouverai là, vautré sur le canapé, manette en main. Tu m'expliqueras, sans quitter l'écran des yeux, que tu viens de faire une super affaire : tu as acheté une vieille console que tu n'avais pas encore (avec 50 jeux en prime) pour 10 euros. Ta collec comptera donc une quinzième console ! Cool ! Je vois déjà l'armoire qui craque sous le poids des Sega, Super Nintendo & co... Et ton compte en banque qui s'amenuise doucement mais sûrement. J'empoigne au hasard un magazine qui traîne, avec la ferme intention de le réduire en miettes. Je commence à arracher les feuilles, une à une, ce qui me fait un bien fou, jusqu'à ce que je tombe sur la page du « Courrier des Lecteurs », et plus précisément sur la rubrique « Ludo-numériquement vôtre ». Paraîtrait qu'il suffirait de « griffonner un petit texte (...) sur ce qu'on veut »... J'ai regagné mon lit. La musique n'a pas quitté la chambre mais je m'en fous. Ton magazine serré dans les bras, je sens que je vais te pondre un texte « chiadé » aux petits oignons. Maintenant, je peux m'endormir, comme un bébé. Bercée par tes « clics ». Ils en seraient presque charmants...

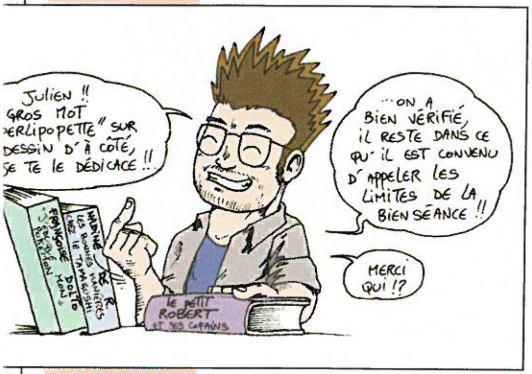
Carine Beaufils, alias Marie-Marie

EN VRAC : Le très précieux Vaffanculo nous demande si nous tenons compte du prix du jeu lors de l'attribution de la note finale. Eh bien c'est avec honneur et déférence que nous lui répondrons un « oui et non ». Disons que nous notons avant tout la qualité intrinsèque du jeu, sa substantifique moelle, c'est 95 % de la note ! En revanche, un effort sur le prix ou un vrai foutage de gueule peut avoir des répercussions...

LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...
Quel talent ! La rubrique « Ludo-numériquement vôtre » vous permet, chaque mois, de prendre la parole. Rappel du principe : il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (400 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un coup de gueule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée), voire une mini-BD super chiadée. Allez, écrivez et faites-nous rêver...

SOLID SNAKE DANS LES ANNÉES 60 ? C'EST IMPOSSIBLE !!!!

Hello à toute l'équipe.
À la lecture des nombreux magazines traitant de l'hypothétique Metal Gear Solid 3, je ne peux que m'interroger sur la mémoire des journalistes de jeux vidéo. En effet, vous situez tous le futur épisode des aventures de Snake durant les années 60, voire pour les plus optimistes et « visionnaires » pendant le conflit américano-vietnamien. Cela est tout bonnement impossible puisque si l'on suit la chronologie de Snake, on sait depuis l'épisode PSone qu'il serait né durant les années 70 (voir le projet des « Enfants Terribles ») et qu'il était le plus jeune soldat de l'opération Tempête du Désert au début des années 90. Il reçoit même la « Purple Heart » à cette occasion si mes souvenirs sont exacts.



Si nous ne nous prononcerons pas sur l'état psychique de tous les journalistes, sache que tout ce que tu dis contient du vrai... comme du faux. Vive la Normandie ! Notre mémoire est donc intacte, et si nous avons annoncé certaines choses concernant Snake, sache que tout a un sens, un but que tu découvriras dans quelques mois. Si cela peut te rassurer, oui, comme d'habitude Hideo Kojima joue à un jeu, et nous contribuons à renforcer le mystère. Celui de piéger, de tromper joueurs et journalistes...

De plus, l'aventure pourrait tout aussi bien se dérouler en Amérique du Sud et même à notre époque, car l'armement décrit dans les nombreux reportages est encore actif de nos jours dans certains pays en proie aux guérillas. Enfin, je pense qu'Hideo Kojima est un formidable mystificateur et qu'il a su tisser une toile dans laquelle vous êtes tombés...

Roh siiii tiou savaiiiis...



En espérant ne pas me tromper, rendez-vous fin 2004 pour le dénouement de cette affaire. Quoi qu'il en soit, merci pour le travail de qualité que vous continuez à fournir mois après mois.

Mitch

côté e-mail

TITRE : LE NOUVEAU JOYPAD
From : Julien Moiret
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : Maître Capello à la rescousse...

Bonjour ! Depuis les nombreux départs de la rédaction, votre magazine s'est modifié, ce qui est bien compréhensible... Mais voilà, ces modifications ne valorisent plus Joypad. En effet, le vocabulaire utilisé apparaît beaucoup trop familier.

Plaît-il, cher ami de la plume ? Vous m'en voyez des plus surpris. Mais pardonnez ma rudesse et mes piètres manières. Vous couper la parole, je me suis permis. Veuillez pardonner cette indélicate attitude empreinte d'une nonchalante trivialité...

Exemples puisés dans le numéro 135 : « Plus besoin de toi vieux (couverture) » ! « Ça fait carrément tiep (page 7) ». « Si tiou vois c'ké j'vé dire (page 39). « Aaah, Rosebud (page 120) » !

Hey la vie d'ma mère, d'où ça t'choque tes oreilles putréfiées ? J'vais t'calmer tout de suite ouat. T'es un guedin ! Un déglingos ! Un vrai ouf malade ! T'as la mémoire d'un nouveau-né, ou tu l'fais exprès d'être relou ? Ce sont des expressions qu'on utilise depuis des millénaires dans Pad. Et puis si t'es pas content, t'as qu'à faire un pit-stop de bourgeois dans les sujets « Réflexion » de l'ami Tristan ou dans le Zique Pad de Gollum. Fais-toi une infusion de langage châtié, noie tes yeux dans le dico et après reviens nous voir gros !

Ne parlons même pas de la rubrique Netp@d. Il me semble que la rubrique « En bref » est suffisante en ce qui concerne l'humour. Allez, si vous continuez dans cette direction, la fin de mon abonnement sera définitive. Rassurez-vous, c'est pas pour tout de suite (il faut vous laisser le temps nécessaire au changement de rédaction), MAIS...

Me permettrez-vous, très humble lecteur, de m'étonner de votre ire concernant le Netp@d de la douce Karine. Cette suave damoiselle manie le verbe et vous offre sa sélection de sites avec une candeur qui lui est chère. Mais nous prenons bonne note de vos remarques, sieur Julien. Ainsi, à l'avenir, nous nous emploierons à ennoblir notre vocabulaire et distiller dans ces pages des écrits ciselés au style le plus romanesque possible. Ouais, promis craché ta maman...

TITRE : UN ÉDITO STUPIDE...
From : Normands.Live
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : ... une couv' idiote

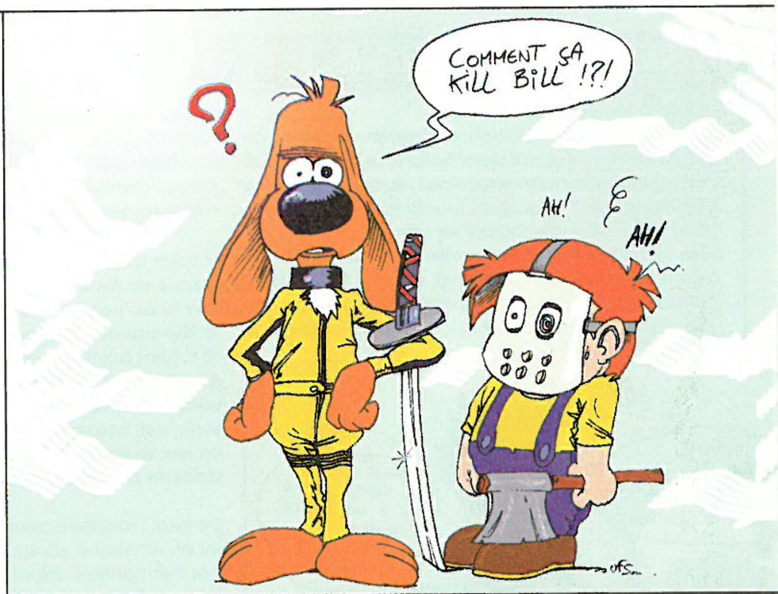
Bonjour, c'est aujourd'hui la première fois que je vous écris mais la bêtise a, à mon avis, atteint votre équipe. Je m'explique, je ne suis pas ce que l'on pourrait appeler un chieur et pense que l'on peut rire de tout. Toutefois il faut, à mon avis, via votre mag fédérateur, véhiculer et transmettre certaines valeurs. À ce titre, vu l'impact de Joypad, je trouve stupide d'avoir lynché le père Noël (symbole de joie et rassembleur de par le monde). En effet, je suis un jeune père de 27 ans et rien n'est plus beau qu'un gamin qui découvre sous le sapin ses cadeaux multicolores apportés par ce même père Noël, et je me battrai le plus longtemps possible pour qu'il croie au père Noël. Votre mag s'adresse aujourd'hui à des personnes qui ne croient plus au père Noël, soit, mais comment des jeunes, ou des adultes, pourront-ils transmettre toute la joie de ce moment magique alors qu'ils n'auront connu que le lynchage de toutes nos coutumes et symboles et se réjouissent des fêtes commerciales à la Halloween ? Le père Noël, lui, a une signification qu'il serait judicieux de ne pas oublier ! Pour terminer, je n'attends pas de réponse, sauf si vous le souhaitez, ce que je comprends, mais en synthèse pour votre mag, à l'avenir, je pense qu'il ne serait pas bête de s'adresser à vos lecteurs en mesurant l'impact de vos propos sur ces derniers. Merci. N.B. : à Noël, certains s'endettent pour offrir de joyeux moments aux gosses, d'autres économisent tout au long de l'année pour LE jouet rêvé, et d'autres encore rêvent de fêter Noël correctement et de ne pas décevoir leur gamin comme l'année précédente parce qu'ils n'avaient pas les sous, alors oui, ça me fâche de voir des privilégies (dont je ne m'exclus pas) bafouer ce symbole qui, une fois par an, donne du bonheur à de nombreux peuples et pour lequel énormément de personnes se retrouvent sans distinction de races, sociale...

La couverture de novembre n'aura laissé personne indifférent. Ainsi, vous avez été très nombreux à réagir, la plupart d'entre vous très positivement, nous félicitant pour l'originalité et l'audace de cette couv'. Dans le lot, toutefois, la lettre de Normands.Live méritait toute notre attention. Nous n'avons souhaité froisser aucune sensibilité et, il faut l'avouer, sache Normands que nous partageons généralement ton point de vue sur Noël. Cependant, il s'agissait ici d'un clin d'œil nous permettant de mettre en lumière deux éléments distincts. Le premier concernait Viewtiful Joe et son côté décalé qui a fait sensation au sein de la rédaction. Le second est né d'un constat : la plupart des hits de fin d'année sont sortis fin novembre et non fin décembre comme d'habitude. En clair, cette année, Noël a un mois d'avance. Nous avons alors pensé qu'il serait « amusant » de combiner ces deux éléments : le côté subversif de Viewtiful et le décalage du Merry Christmas. S'en prendre à son symbole, au père Noël, nous faisait sourire. D'ailleurs, comme tu le soulignes si bien, n'oublions pas que nous nous adressons avant tout à des ados et des adultes... Quoi qu'il en soit, avec un peu de retard, joyeux Noël à toi et ta famille, et longue vie au père Tiepi...

LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)
Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr • Julo : julien.hubert@futurenet.fr
Angel : angel.davila@futurenet.fr • Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr
Plume : plume@futurenet.fr • Tristan : joypad@futurenet.fr
POUR NOUS ÉCRIRE
Joypad/Courrier des lecteurs – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

QUESTIONS ABONNEMENT :
SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 39
e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr

Joypad mode d'emploi



Brrr, le froid est arrivé. Les températures ont-elles une incidence sur les neurones de nos pigistes ? C'est possible. Euh... c'est même sûr. Ajoutons les heures passées sur des jeux exténuants, des soirées arrosées et ça donne le mode d'emploi !

JEUDI 13 NOVEMBRE

>>>>> 22:56

Soirée True Crime dans un parking près de la place Clichy. La troupe des testeurs se la joue « soirée downtown à L.A. » et croise ce bon vieux Silver Mousquetaire, alias Greg, en train de se bâfrer de brownies et de travers de porc. Angel : « Et pourquoi c'est si bon Greg ? » Ce dernier lui répond en hurlant : « Parce que c'est gratuiiiiiiiit ! »

LUNDI 17 NOVEMBRE

>>>>> 12:35

Pilote de scooter hors pair, Gollum nous raconte ses exploits de la veille : « Hier, j'ai failli me faire renverser par Bernard Minet. » Passionnant.

>>>>> 14:35

Teckos, Angel et Géraldine (S.R.) déjeunent dans un bistrot à côté du bureau. Gégé fait sa revue de presse et tombe sur l'horoscope : « Tiens, niveau santé, il m'annonce une légère migraine... » Angel, soucieux de savoir ce qu'il va lui arriver : « Regarde à Angel ce qu'ils mettent ! »

MARDI 18 NOVEMBRE

>>>>> 18:09

Teck vient d'acquérir le coffret DVD collector du *Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours* qui contient la figurine de Gollum. Karine arrive, regarde la statuette et s'écrie : « Ouah, c'est trop bien ça, t'as le DVD en cadeau avec la figurine ! »

VENDREDI 21 NOVEMBRE

>>>>> 02:19

Le Beaujolais nouveau est arrivé ! Angel, Gégé (S.R.) et Karine retrouvent Mister Brown pour célébrer l'événement. Ce dernier a décidé depuis peu de se mettre au jus de tomate et en profite pour déclarer : « Il faut que j'arrête de boire, parce que si j'arrête pas... (grande inspiration métaphysique) si j'arrête pas, ben... je continue. »

MERCREDI 26 NOVEMBRE

>>>>> 14:31

Direction Marseille pour Julo, Angel et Plume. Les trois compères vont assister à un match au sommet, celui qui oppose l'OM au Real. Dans le train, Julo et Plume s'assoient côte à côte. Le « merengue » hérite d'un voisin à l'allure plutôt étrange...

>>>>> 15:33

Le voisin d'Angel, qui l'a déjà obligé à se lever une dizaine de fois, commence à rire tout seul et dévisage nos trois compères. On peut remarquer un battement intempestif de cils chez Angel, signe annonciateur d'une frayeur naissante.

>>>>> 16:00

Julo et Plume parlent de vacances. Julo : « Ah ouais, t'es allé en Sicile ? Avec qui ? » Plume : « Avec mon meilleur pote. On était dans sa famille. » Julo : « Ah bon, il a une famille ? » Éclat de rire collégial. Angel : « T'en fais pas, on t'a compris. »

>>>>> 16:27

Le terrible voisin d'Angel commence à s'énerver et à gigoter dans tous les sens, allant jusqu'à se cogner en ramassant ses cigarettes tombées. Angel l'avoue avec amertume, il aimerait être à Marseille...

>>>>> 17:36

Enfin arrivés. Angel est soulagé de ne plus avoir à supporter le psychopathe du train.

>>>>> 18:05

Se sustentant dans un fast-food donnant sur la Canebière, nos amoureux du ballon rond aperçoivent le désormais mythique voisin d'Angel à une table juste à côté. Bien décidés à le semer, ils se ruent vers la porte de sortie. Fin du cauchemar.

>>>>> 20:58

En plein stade Vélodrome, Julo et Plume incendient un joueur marseillais qui peine à débloquer la situation : « Mido dehors ! Il est trop nul, il loupe tout. »

>>>>> 22:00

But de Mido. « Ouaaaiis, il est trop fort. Allez Moundir ! » Un sobriquet dû à une ressemblance avec l'un des participants de *Koh Lanta 3*.

LUNDI 1ER DÉCEMBRE

>>>>> 14:21

Discussion animée autour du dernier film de Quentin Tarentino, *Kill Bill*. Angel : « Attends Julo, avoue-le merde, Uma Thurman elle a quand même plus la classe que Lucy Liu ! »

>>>>> 14:32

Julo : « C'est fou ça, Uma Thurman elle a eu quoi ? Deux mômes ? Et elle a le ventre super plat, c'est rassurant quand même. » Angel : « Ah ouais clair, elle a trop la classe Uma. Je l'ai toujours dit. »

>>>>> 14:38

Angel : « Quand elle est dans le resto et qu'elle dit que ceux qui sont blessés se cassent, mais qu'ils laissent leurs membres coupés parce que désormais ils sont à elle, c'est pas la classe ça ? » Karine : « Mais elle est censée se marier avec qui au début ? » Angel : « Pfff, tu crois qu'on en a vraiment quelque chose à faire, sérieux ? Elle est trop classe, même ses pieds ils sont classes, pourtant ils sont pas terribles. »

>>>>> 16:25

Un humour ravageur s'empare de la rédac'. Julo : « À la fin, elle tue même pas Bill. » Gégé : « Ouais, elle tue Boule. »

MERCREDI 3 DÉCEMBRE

>>>>> 17:21

Tristan parle et, comme d'habitude, personne ne le comprend, vu qu'il n'articule pas très bien. Angel : « Rassurez-vous les mecs, y a que sa copine Lala qui peut capter ce qu'il raconte. »

>>>>> 17:40

Julo doit partir en voyage de presse à San Francisco. Il apprend que c'est annulé. Cri de douleur d'Angel : « Ah non merde Julo ! On devait faire une soirée filles samedi chez toi avec LNA et ses copines ! »

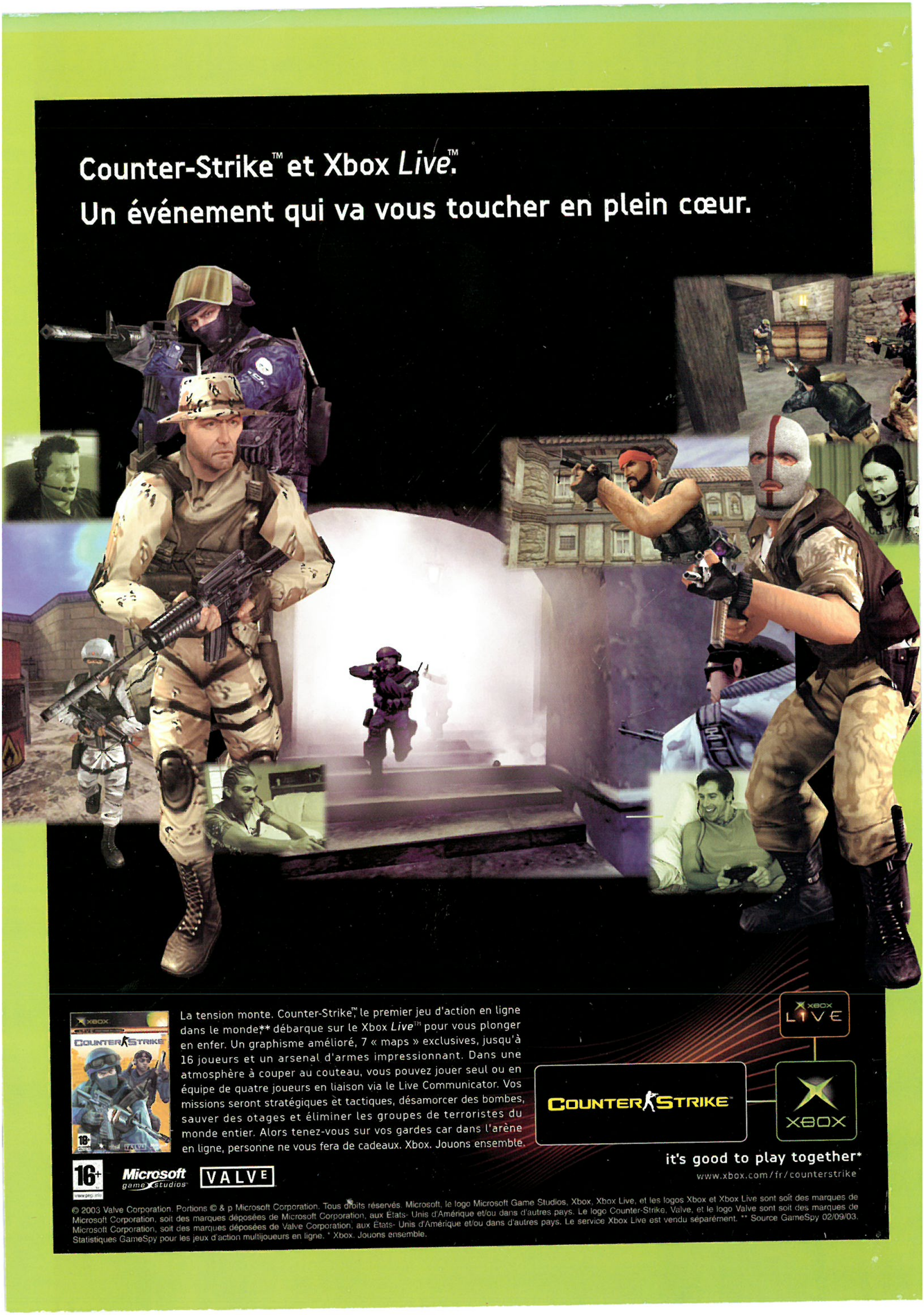
JEUDI 4 DÉCEMBRE

>>>>> 15:22

À ses heures perdues, Tristan, jeune homme très talentueux, teste des jeux. En pleine partie de Max Payne 2, notre héros fonce dans un ascenseur et croit sélectionner le bouton de l'étage. C'est en fait une grenade qu'il projette alors que les portes se referment juste devant son nez. « Oh non ! Je suis mort ! », se lamente Tristan.

>>>>> 16:35

Une mélodie zarbi envahit l'espace confiné de la rédac'. Teck cherche en vain d'où provient le son. Tristan, casque vissé sur les oreilles, lève des yeux innocents : « Ben quoi ? J'ai mis mon casque, pourquoi tu me regardes comme ça ? » Teck : « Parce que tu l'as branché au mauvais endroit et que tout le monde en profite. » Tristan, stoïque : « Ah... il me semblait bien que le son dans mes écouteurs n'était pas super ! »


Counter-Strike™ et Xbox Live™.
Un événement qui va vous toucher en plein cœur.
La tension monte. Counter-Strike™, le premier jeu d'action en ligne dans le monde,** débarque sur le Xbox Live™ pour vous plonger en enfer. Un graphisme amélioré, 7 « maps » exclusives, jusqu'à 16 joueurs et un arsenal d'armes impressionnant. Dans une atmosphère à couper au couteau, vous pouvez jouer seul ou en équipe de quatre joueurs en liaison via le Live Communicator. Vos missions seront stratégiques et tactiques, désamorcer des bombes, sauver des otages et éliminer les groupes de terroristes du monde entier. Alors tenez-vous sur vos gardes car dans l'arène en ligne, personne ne vous fera de cadeaux. Xbox. Jouons ensemble.
XBOX LIVE
COUNTER STRIKE
XBOX
it's good to play together*
www.xbox.com/fr/counterstrike
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
VALVE
© 2003 Valve Corporation. Portions © & p Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live, et les logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États- Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Le logo Counter-Strike, Valve, et le logo Valve sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Valve Corporation, aux États- Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Le service Xbox Live est vendu séparément. ** Source GameSpy 02/09/03. Statistiques GameSpy pour les jeux d'action multijoueurs en ligne. * Xbox. Jouons ensemble.